FTS1A Empezando

Serie Destrezas Fundamentales en Tecnología

Edición 2008

La información contenida en este documento se halla sujeta a los cambios necesarios sin obligación de dar notificación o aviso alguno y no representa ningún compromiso por parte de The Fourth R ® Inc o cualquiera de sus partes asociadas. Ninguna parte de ese manual podrá ser reproducida o difundida de ninguna forma o por ningún medio, cualesquiera que estos fueren, sin la autorización escrita de The Fourth R ® Inc.

© 1997, 1998, 2000, 2002, 2007, 2008 The Fourth R Inc. Todos los derechos reservados.

Cualquier otro nombre de la compañía, marca, nombre del producto o logotipo mencionado o ilustrado en esta publicación, puede ser una marca comercial, o marca registrada de su respectivo propietario.

Tabla de Contenidos

INTRODUCCIÓN....1

Series Destrezas Fundamentales en Tecnología (K-9)....1
Convenciones del Curso....1
Objetivos del Curso....3
Requisitos Previos al Curso....4
Tiempo para cada Sección....5
Introducción a KidPix Deluxe 4....6
Evaluación....9

1. FUNDAMENTOS DE UN COMPUTADOR/ INTRODUCCIÓN A KIDPIX....13

Encender y Apagar el Computador....13
Funciones Básicas del Ratón....15
Guardar un Archivo....21

2. HARDWARE DE LA COMPUTADORA....23

Buenos Hábitos....23
Cables de Alimentación de Poder y de Datos....25
Elementos de una Ventana....26
Dispositivos de Almacenamiento....30

3. PROGRAMAS DE SOFTWARE....33

Fundamentos del Teclado....33
Explorar el Menú inicio....35
Programas e Iconos Asociados....39
Minimizar y Maximizar una Ventana....42
Imprimir....43

4. MÁS KIDPIX....46

Diseñar un Insecto....46
Añadir Texto Simple....47
Abrir un Archivo....49
Importar un Dibujo....51
Editar una Imagen....53

5. DENTRO DE UNA COMPUTADORA Y MÁS KIDPIX....58

Explorar una Computadora....58
Ajustar los Controles del Monitor....66
Dibujo de Dinosaurio en KidPix....68

6. FUNDAMENTOS DEL PROCESADOR DE PALABRAS....69

Menús y Botones del Procesador de Palabras....69
Operaciones Básicas del Procesador de Palabras....75
Mapa de Caracteres....77

7. FUNDAMENTOS DE INTERNET 81

BÚSQUEDA EN INTERNET 81
COPIAR INFORMACIÓN DE INTERNET 82
REGLAS COPYRIGHT 84
CALIDAD DE LA INFORMACIÓN EN LÍNEA 86
COPIAR Y PEGAR IMÁGENES DE INTERNET EN WORD 87

8. ESCRIBIR UNA HISTORIA 89

EDICIÓN DE UNA HISTORIA 89
TRABAJAR CON ARCHIVOS DE SONIDO 92
TRABAJAR CON ARCHIVOS DE VIDEO 93

9. MULTIMEDIA 95

INTRODUCCIÓN A LA PRESENTACIÓN DE DIAPOSITIVAS DE KIDPIX 95

10. PRODUCIR UNA PRESENTACIÓN 100

CREAR UNA PRESENTACIÓN. 100
REPASO 101

APÉNDICE A RESUMEN DE BOTONES & COMBINACIONES DE TECLAS 104

APÉNDICE B TIPS KIDPIX DELUXE 4 107

INTRODUCCIÓN

Series Destrezas Fundamentales en Tecnología (K-9)

Los cursos de las series Destrezas Fundamentales en Tecnología están dirigidos a estudiantes entre Preescolar y 9no grado. Los estudiantes en el nivel 1 (FTS1) pueden estar en preescolar, 1ro o 2do grado; los estudiantes en el nivel 5 (FTS5) pueden estar en 4to, 5to o 6to grado. El nivel 1 es más fácil que los niveles 2 y 3. El nivel 4 es más fácil que los niveles 5, 6 o 7, etc.

Los módulos dentro de cada nivel pueden desarrollarse en cualquier orden, por ejemplo, FTS1A, FTS1B, FTS1C, etc., no tienen que hacerse de manera secuencial. De cualquier manera, el profesor debe estar motivado a realizar "proyectos integrados" entre los módulos en el transcurso del año. Trabaje con los profesores de cada grado para integrar las actividades de computación con los proyectos de clase.

Convenciones del Curso

Los ejercicios (paso a paso) se presentan en dos columnas en el libro del instructor, con cada paso claramente enumerado. Sus instrucciones se encuentran en la columna con el encabezado **ACCIÓN PASO A PASO**; la segunda columna encabezada con **RESPUESTA Y COMENTARIOS** describe la respuesta del programa y/o puede incluir otros comentarios. Asegúrese de completar cada paso en el orden mostrado.

Las instrucciones de un ejercicio en la columna **ACCIÓN PASO A PASO** puede ser una combinación de seleccionar un comando (o secuencia de comandos), escribir información y/o presionar una o más teclas. Varios ejemplos se describen a continuación:

Ejemplo 1

Elija el comando **Edición**.

Esto significa que debe seleccionar el comando Edición en la barra de Menú.

Ejemplo 2

Elija el comando **Archivo, Salir**.

Significa que debe seleccionar primero el comando Archivo en la barra de Menú y luego seleccionar la opción Salir en el menú Archivo.

Ejemplo 3

Presione [**CTRL**] **+** [**I**].

Significa que debe presionar la tecla [**CTRL**] y, mientras la mantiene presionada, presionar la tecla I.

En algunos puntos durante el curso, se incluyen **Prácticas Adicionales**. Estas actividades se incluyen para que los estudiantes practiquen y repasen. El instructor puede imprimir y fotocopiar estas páginas y repartirlas a los estudiantes cuando sea necesario.

Este curso asume lo siguiente:

La unidad de Disco Duro es la Unidad C, el CD/DVD es la Unidad D, y la unidad opcional de diskette es la unidad A.

Cuando inicia Microsoft Windows y cualquier otro programa se encuentran activas todas las características por defecto.

Objetivos del Curso

- Encender y apagar el computador
- Practicar los movimientos básicos del ratón
- Practicar las funciones básicas de KidPix
- Practicar las funciones de presentación con diapositivas usando KidPix
- Cables de alimentación de poder y de datos
- Nombrar los elementos de una ventana
- Dispositivos de almacenamiento (disco duro, diskettes, CDs, DVDs, etc.)
- Ergonomía
- Programas de Software
- Explorar el Menú Inicio
- Iconos
- Minimizar y maximizar una ventana
- Imprimir un documento
- Importar un gráfico a un documento
- Utilizar la cámara digital y el escáner
- Editar una imagen píxel por pixel
- Investigar el hardware de la computadora
- Código binario
- Guardar un documento
- Utilizar WordPad
- Utilizar Paint
- Experimentar con las operaciones básicas del procesador de palabras
- Utilizar el mapa de caracteres
- Cortar, copiar, pegar y eliminar texto
- Utilizar un motor de búsqueda en Internet
- Seguir las reglas de copyright
- Grabar un archivo de sonido
- Ejecutar un archivo de video
- Crear una presentación de diapositivas con efectos de transición y sonido

Requisitos Previos al Curso

Para completar este curso, necesita:

- Un PC multimedia que tenga como Sistema Operativo Microsoft Windows (por ejemplo, a los largo de este manual se utiliza Windows XP).
- Una impresora instalada que sea compatible con Microsoft Windows.
- Acceso a Internet utilizando Microsoft Internet Explorer (IE).
- Tener instalado los programas KidPix Deluxe 4 y Microsoft Word.
- Los archivos del curso.
- Este manual de entrenamiento.
- Las computadoras deben ser asignadas en pequeños grupos.

Tiempo para cada Sección

Cada sección representa un bloque de clases de aproximadamente una hora. Algunas secciones pueden requerir más tiempo que un bloque de clases dependiendo de los estudiantes y de la complejidad del tópico cubierto.

Generalmente, las clases comienzan con una presentación del profesor o una lectura, lo cual puede requerir una ayuda visual y/o un pizarrón. Para realizar actividades paso a paso con el manual, el profesor puede utilizar un proyector o video beam para explicarlas. Los estudiantes lo siguen desde sus computadoras. El tiempo requerido para cada presentación o lectura varía dependiendo del tipo de actividad. Las prácticas adicionales y las actividades de repaso siguen a las actividades de introducción en la clase. Éstas son realizadas por los estudiantes independientemente.

Los instructores son motivados para añadir proyectos al final del curso. Los proyectos pueden estar relacionados con otros de la escuela: trabajar con otros profesores para realizar proyectos integrados. Por ejemplo, los estudiantes pueden elaborar una presentación de diapositivas electrónica acerca de la cultura de un país que incluya la unidad de ciencias sociales que se ha enseñado. Simplemente arregle bloques de clases adicionales para completar la actividad.

Archivos de Estudiantes Incluídos:

Ejemplo archivo de video:
free_d_land_big.avi

Archivos gráficos de diapositivas de KidPix:
Página1.kpx
Página2.kpx
Página3.kpx
Página4.kpx

Archivos de KidPix creados:
Playa
Insecto
Mi Dibujo
Dinosaurio
TREX
MIPRESENTACIÓN

Otros archivos creados:
Bichos.doc
Animal.doc
Mi Primer Documento.doc
Mariquita.doc
Mi Dibujo (.bmp, .gif or .jpg)

Introducción a KidPix Deluxe 4

MÁQUINA DE IDEAS

DIBUJO

PINTURA

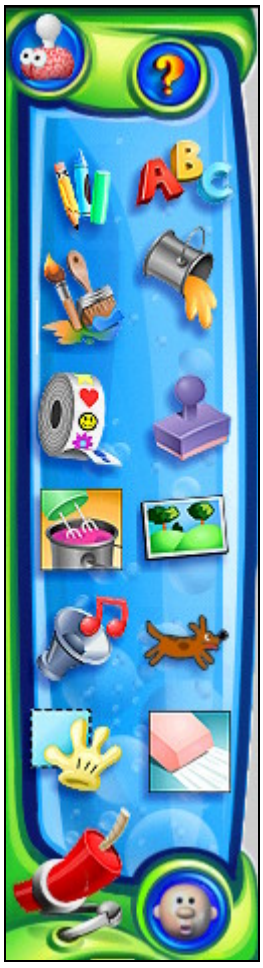
CALCOMANÍAS

BATIDORA

SONIDOS

SELECCIÓN
(cortar, copiar, pegar)

EMPEZAR DE NUEVO
(borracompletamenteel área de trabajo, desactivado en Modo Niños pequeños)



AYUDA

TEXTO
(bloques de texto y sonidos se usan en Modo Niños Pequeños)

RELLENO

SELLOS

FONDOS

ANIMACIONES

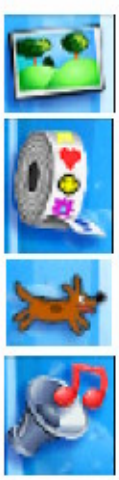
BORRADOR

DESHACER

SELECCIONADOR DE COLOR

CUADRO DE COLORES
(es más limitado en Modo Niños Pequeños)

GOTERO



Usar las Librerías

En las **Librerías de KidPix**, puede buscar en bandejas cosas interesantes para añadir a su dibujo. Revise las diferentes librerías haciendo clic en los botones de las herramientas Fondos, Calcomanías, Animaciones o Sonidos.

Un **Fondo** en un dibujo es como un escenario en una obra. Este va detrás de cualquier cosa que usted dibuje.

Una **Calcomanía** es un objeto que básicamente flota en su dibujo de KidPix. Puede hacerlas de diferentes tamaños, o moverlas a diferentes lugares. No se convierten en parte permanente del dibujo hasta que no las alise o aplane usando el menú herramientas.

Cuando ejecuta su página, sus **Animaciones** se mueven como dibujos animados. Usted puede desplazarlos a cualquier lugar de su dibujo.

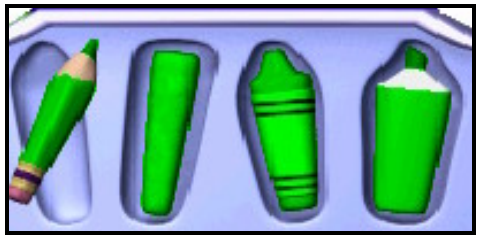
Cada página puede tener un sonido. Seleccione en la librería o grabe su propio sonido.

BOTÓN PEGAR

BOTÓN COPIAR

Cada Herramienta tiene una bandeja de Selección y Opciones que aparecen en la parte inferior de la pantalla cuando la Herramienta se encuentra seleccionada. Por ejemplo, la siguiente imagen muestra la bandeja de selección de Herramientas de Dibujo.

BANDEJA DE SELECCIÓN DE HERRAMIENTAS DE DIBUJO



LÁPIZ sólidas | **TIZA suave/ difuso** | **CREYÓN fuerte/ difuso** | **MARCADOR translúcido**

BANDEJA DE OPCIONES DE HERRAMIENTAS DE DIBUJO

FIGURAS SIN RELLENO

FIGURAS CON RELLENO

TAMAÑO **FORMA LIBRE** **LÍENAS recta/curva** **RECTÁNGULOS** **ÓVALOS** **POLÍGONOS**

KidPix tiene dos modos: Modo Normal (por defecto) y Modo Niños Pequeños. En Modo Niños Pequeños, las características complejas (opciones de Menú, presentación de diapositivas, imprimir) se encuentran ocultas. Esto permite a los niños pequeños explorar libremente el programa con menor confusión. Se recomienda usar el Modo Niños Pequeños para introducir KidPix a niños entre 4-6 años.Para activar el Modo Niños Pequeños, elija el comando **Controles** y **Activar Modo Niños Pequeños** en el menú.

Evaluación

En esta unidad se incluyen una gran variedad de herramientas para evaluar. Personalice y use aquellas que mejor cumplan satisfagan sus necesidades.

PORTAFOLIOS DEL ALUMNO

La carpeta o portafolio del alumno debe incluir:

- Las hojas de trabajo
- Impresiones de los proyectos.
- Archivos de los proyectos.
- Cualquier otro trabajo que refleje el progreso del alumno.

FORMULARIO DE EVALUACIÓN DE DESTREZAS

Use el formulario Evaluación de destrezas para hacer el seguimiento de las destrezas informáticas de sus alumnos. Un ejemplo de Evaluación de destrezas lo encontrará en la página siguiente. A continuación presentamos la escala de evaluación:

1 - Introducción	Comprende el concepto básico. Realiza las tareas con cierta ayuda. Realiza preguntas.
2 - Intermedio	Comprende el concepto con poca ayuda. Utiliza la ayuda de los programas cuando lo necesita. Explora conceptos relacionados con la destreza.
3 - Avanzado	Comprende el concepto en su totalidad, ayudando a sus compañeros y relacionando el concepto con otras alternativas y conceptos. Utiliza la destreza con facilidad en condiciones apropiadas.

EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Cada unidad incluye algunas actividades de proyectos menos estructurados y una práctica final en las cuales los alumnos deben ser creativos y trabajar de forma independiente.

Estudiante: _____

Descripción de Destrezas	1	2	3
Operaciones Básicas y Conceptos			
Muestra como encender y apagar un computador de manera apropiada.	❑	❑	❑
Utiliza el teclado de manera eficiente y efectiva.	❑	❑	❑
Demuestra cómo abrir, editar y guardar un archivo.	❑	❑	❑
Ejecuta un archivo de video.	❑	❑	❑
Entiende los conceptos básicos de hardware, software e información tecnológica.	❑	❑	❑
Distingue los diferentes tipos de computadoras.	❑	❑	❑
Conoce las partes principales de un computador: almacenamiento, dispositivos de entrada y salida, memoria y CPU.	❑	❑	❑
Entiende la diferencia que existe entre software de sistema operativo y de aplicación.	❑	❑	❑
Entiende las redes de información; cómo usar las redes que tiene disponibles.	❑	❑	❑
Demuestra conocimiento en procedimientos de seguridad; ej. Uso de contraseñas, protección del computador.	❑	❑	❑
Demuestra conocimientos de aspectos de confiabilidad; ej. Haciendo respaldos del computador, previniendo pérdida de información en caso de fallas de hardware o programas.	❑	❑	❑
Demuestra medidas antivirus.	❑	❑	❑
Aspectos Sociales, Éticos y Humanos			
Discute aspectos básicos relacionados al uso responsable de la tecnología; describe las consecuencias personales de su uso inapropiado.	❑	❑	❑
Demuestra conocimiento sobre salud y precauciones de seguridad al usar un computador.	❑	❑	❑
Practica los requerimientos tecnológicos de las leyes de copyright y el Dictámen de Protección de Informaciñon (Data Protection Act).	❑	❑	❑

Descripción de Destrezas	1	2	3
Herramientas Tecnológicas de Productividad			
Imprime un documento desde una impresora instalada.	❑	❑	❑
Demuestra cómo utilizar un programa de procesador de palabras para crear, editar y guardar un documento de texto.	❑	❑	❑
Da formato a textos y gráficos.	❑	❑	❑
Utiliza herramientas tecnológicas (escáner, cámara digital) para crear, y guardar productos.	❑	❑	❑
Utiliza paquetes de programas gráficos, demuestra cómo crear, guardar e imprimir un dibujo.	❑	❑	❑
Muestra cómo crear una presentación con diapositivas.	❑	❑	❑
Demuestra cómo importar una imagen.	❑	❑	❑
Importa a un documento información y gráficos encontrados en línea.	❑	❑	❑
Muestra cómo editar una imagen punto a punto.	❑	❑	❑
Demuestra cómo usar el mapa de caracteres e insertar caracteres especiales y símbolos en un documento. .	❑	❑	❑
Herramientas Tecnológicas de Comunicación			
Reconoce los tipos de archivos más utilizados; entiende los atributos de los archivos.	❑	❑	❑
Graba un archivo de sonido.	❑	❑	❑
Herramientas Tecnológicas de Investigación			
Demuestra el uso de palabras clave y operadores lógicos en el motor de búsqueda.	❑	❑	❑

Proyectos

Título del Proyecto:		**1**	**2**	**3**
Precisión	¿Sus cálculos son precisos? ¿El texto está gramaticalmente correcto?	❑	❑	❑
Presentación	¿El proyecto es fácil de leer y seguir? ¿Es llamativo? ¿Los gráficos resaltan el texto?	❑	❑	❑
Creatividad	¿Son interesantes y creativos los elementos añadidos al proyecto? ¿El proyecto muestra formas innovadoras de usar las herramientas?	❑	❑	❑
Alcance	¿Su proyecto incluye todos los criterios? ¿Ha superado el proyecto de alguna manera, yendo más allá de los requerimientos solicitados y demostrando destrezas adicionales que ha adquirido?	❑	❑	❑
Desarrollo de Destrezas	¿Demostró que adquirió destrezas en este curso? ¿Cuánta ayuda necesitó para completar el proyecto? ¿Ayudó a otros?	❑	❑	❑
Independencia	¿Ha demostrado que puede encontrar la manera de completar una tarea desconocida? ¿Puede explicar cómo afrontó su proyecto y los pasos que utilizó para completarlo?	❑	❑	❑

1. FUNDAMENTOS DE UN COMPUTADOR/ INTRODUCCIÓN A KIDPIX

Encender y Apagar el Computador

Antes de apagar su computadora, es importante que cierre Windows. Esto se hace seleccionando la opción **Apagar Equipo** en el **menú Inicio**.

Algunas escuelas no quieren que sus computadores se apaguen, solamente algunas de ellas lo permiten.

Las computadoras pueden encenderse/apagarse usando el botón de encendido o el botón del protector de corriente. El botón de encendido puede estar localizado en diferentes sitios dependiendo del computador.

Objetivo

En este ejercicio, **cerrará Windows** y luego **reiniciará la computadora**

1. Asegúrese que todas las ventanas se encuentren cerradas.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Coloque el **puntero del ratón** en el **menú Inicio**. 	El menú Inicio se encuentra en la esquina inferior izquierda de la pantalla. **NOTA:** Coloque el puntero del ratón sobre el menú.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
2. En el menú Inicio, elija **Apagar Equipo**. 	Aparece la caja de diálogo Apagar Equipo.
3. Elija **Apagar**.	La computadora se apaga automáticamente.
4. **Presione** el **botón de encendido** en la parte frontal de su computadora.	Se enciende la computadora. **NOTA:** Asegúrese que la computadora se encuentra apagada y todos los cables bien colocados antes de presionar el botón de encendido. Debe esperar alrededor de 30 segundos para volver a reiniciar la computadora.
5. Haga clic en su **nombre** e introduzca su **contraseña**.	Algunos sistemas operativos requieren un nombre y contraseña, pero otros no. **NOTA**: Proporcione a los estudiantes el nombre correcto y la contraseña de la computadora que están utilizando o los que utilizarán en la red.
6. Presione **Intro**.	Se abre Windows.

Funciones Básicas del Ratón

Para usar un ratón, desplácelo a través de una superficie lisa. Al hacer ésto mueve un objeto, llamado **puntero del ratón**, en la pantalla. Puede realizar una o más acciones, como se muestra a continuación.

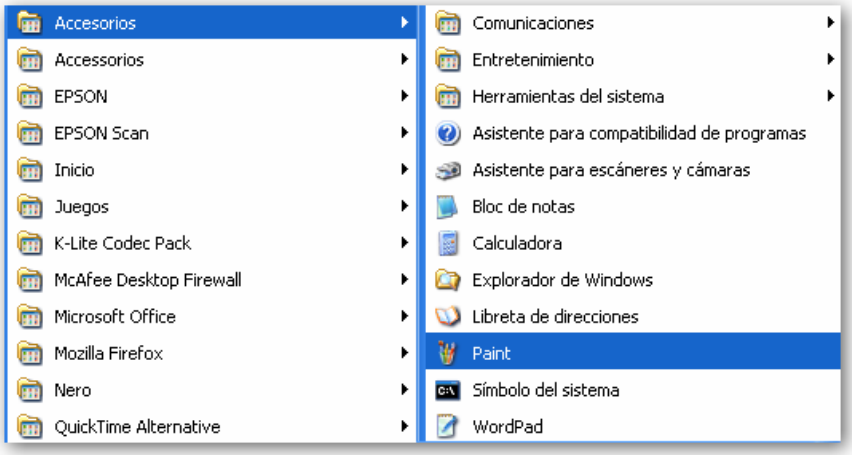
ACCIÓN	DESCRIPCIÓN
Señalar	Situar el puntero del ratón sobre un punto específico de la pantalla.
Hacer clic	Pulsar y soltar el botón **izquierdo** del ratón mientras señala un item específico en la pantalla.
Hacer doble clic	Pulsar y soltar el botón **izquierdo** el ratón dos veces seguidas de forma rápida mientras señala un item específico en la pantalla.
Hacer clic con el botón derecho	Pulsar y soltar el botón **derecho** el ratón mientras señala un item específico en la pantalla.
Arrastrar	Mover el puntero del ratón desde su posición inicial a otra zona de la pantalla mientras se mantiene pulsado el botón **izquierdo** del ratón.

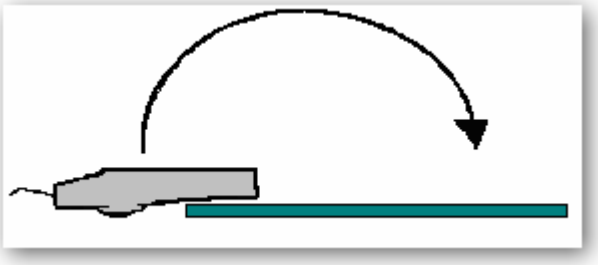
En este curso, cualquier referencia sobre “botón del ratón” implica el uso del botón izquierdo del ratón, al menos que se indique especialmente el uso del botón derecho.

Objetivo

En este ejercicio, practicará el uso del ratón con el programa Paint.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Elija Inicio, **Todos los Programas, Accesorios** y **Paint**.	Se abre Paint.

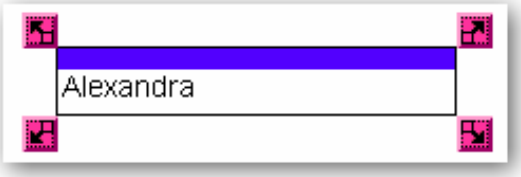
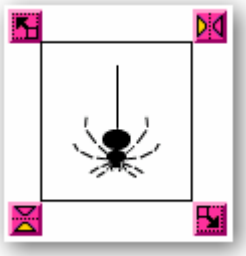
ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
	
2. Elija **colores** del **cuadro de colores**.	**NOTA:** Puede personalizar colores eligiendo Colores y Modificar Colores.
3. Elija **herramientas** de la **barra de herramientas**. **Experimente** con **cada herramienta** y **cree** un **dibujo.**	Para usar una herramienta, haga clic en su icono y haga clic con el botón del ratón sobre el dibujo; mientras mantiene presionado el botón, arrástrelo a través de la pantalla.
4. **Mueva** el **ratón** hacia la **orilla** de la **alfombrilla**.	¿Dónde está el ratón en la pantalla?

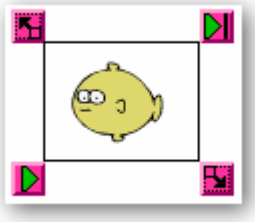
ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
5. **Levante el ratón** y **colóquelo en el centro** de la alfombrilla. Continúe trabajando en su dibujo.	
	
6. **Levante el ratón** y **toque** la **bola** . Muévala con su dedo.	¿Qué le ocurre con el ratón en lapantalla?
BOLA DEL RATÓN	
7. Elija la **herramienta de línea**. Intente **dibujar una línea** usando su dedo para mover la bola del ratón.	¿Qué sucede con el puntero del ratón en la pantalla?
8. Trate de **mover la bola del ratón** utilizando otras formas.	¿De qué forma se controla mejor el movimiento del ratón en la pantalla?
9. **Cierre Paint** seleccionando el botón cerrar.	No guarde los cambios de su trabajo.

Objetivo

En este ejercicio, **explorará las herramientas básicas de KidPix**.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Abra KidPix.	
2. Escriba su nombre o elíjalo en la lista. Haga clic en **GO**.	Se muestra el programa gráfico KidPix.
3. Elija la **herramienta de Texto**.	
4. **Haga clic** sobre el **área de trabajo**.	Aparece la caja de texto. **NOTA:** Seguramente desea poder ver su nombre como parte del fondo.
5. Escriba **su nombre** en la caja.	

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
	
6. Resalte su nombre. Haga clic en las **flechas de desplazamiento** para cambiar la **fuente** y **tamaño de fuente**. 	**NOTA:** Puede hacer clic en los botones Negrita, Cursiva, Subrayado, Centrar texto, o alinear texto a la derecha. Todo el texto que se encuentra en la caja se mostrará igual.
7. Elija el **Seleccionador de Color** y **verde**.	El texto aparece en color verde.
8. Con el botón izquierdo del ratón, haga **clic** en la **barra azul en la parte superior de la caja de texto**. Mantenga el botón presionado y **arrastre** la **caja de texto** al **fondo** de la **pantalla**.	Su nombre aparece en la parte inferior de su dibujo..
9. Elija la **herramienta de Fondo**.	
10. Desplácese a través de las opciones y elija las opciones **Nature** y **Beach**.	
11. **Arrastre Beach** al área de trabajo.	
12. Elija la **herramienta Calcomanías**.	
13. **Desplácese** hasta las calcomanías **Sea Life**.	
14. Busque una calcomanía para su dibujo y **arrástrela al área de trabajo**.	
15. Cambie el tamaño de la calcomanía y arrástrela de nuevo al área de trabajo.	

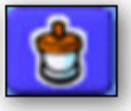
ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
16. Haga clic en las **manillas de redimensionar tamaño** para hacer la calcomanía más **grande**, o más **pequeña**. Luego, **dé vuelta** a la calcomanía **horizontal** y **verticalmente**.	Puede arrastrar varias calcomanías diferentes al área de trabajo.
17. **Elija** el **botón Animación** y una animación.	
18. **Arrástrela al área de trabajo**.	
19. Elija el **botón animación** (esquina inferior izquierda) y observe el cambio en la calcomanía.	 **NOTA:** En el sentido de las agujas del reloj, desde el botón superior izquierdo se encuentran los botones de redimensionar, animar cuadro a cuadro, redimensionar y animar indefinidamente.
20. Elija **Deshacer.**	La animación desaparece de la pantalla.
21. Mantenga **abierto KidPix** y continúe con el siguiente ejercicio.	

Guardar un Archivo

En este ejercicio, **guardará un archivo** que usted creó en ejercicios anteriores y continuará explorando KidPix.

1. Asegúrese que se encuentre activo el documento de **KidPix** creado en ejercicios anteriores.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Elija el comando **Archivo** y **Guardar como** en el menú.	
2. Coloque al archivo **Playa** como nombre y haga clic en el botón **Guardar**.	Se guarda el dibujo.
3. Elija la herramienta **Empezar de nuevo** (dinamita).	Se borra el área de trabajo.
4. Elija la herramienta **Lápiz** y dibuje un pez.	**NOTA:** Experimente con las cuatro opciones de la herramienta de lápiz para dibujar el pez.
5. Elija la herramienta de **Pintura, color, tamaño** y **tipo de pincel**. Haga clic en la pantalla y dibuje algunas líneas.	**NOTA:** Los tamaños de pincel son pequeño, mediano, grande. Los modos son realista y con locura. Los tipos de pincel incluyen brocha, arte de sonido, o pintura de espray.
6. Elija la herramienta del **Borrador** y la opción del **Lápiz**.	
7. Manteniendo presionado el **botón izquierdo del ratón**, **arrastre el cursor a través de la pantalla para borrar algunas de las líneas** que dibujó.	
8. Escoja el **pote de Relleno** y un **color**.	Los potes de relleno pueden ser sólidos, mezclas o patrones.
9. Haga clic sobre el **fondo** en el área de trabajo.	El fondo obtiene un nuevo color. **NOTA:** Use el botón Deshacer para cambiar algo que no le guste. Se deshace la última acción realizada.
10. Seleccione la herramienta **Arrastrar** y la opción **Tijeras**.	En la bandeja de la parte inferior de la pantalla, aparecen objetos con diferentes formas.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
11. Elija la opción del **cuadrado**.	
12. **Resalte** un área de la zona de trabajo con el cuadrado. **Haga clic** sobre el cuadrado resaltado.	La sección resaltada se traslada a un nuevo lugar.
13. **Arrastre** el cuadrado a una nueva posición en el área de trabajo. **Haga clic** en cualquier área fuera de la sección resaltada.	Se corta la sección del cuadrado en su lugar original y se pega en un nuevo lugar.
14. **Resalte** otra área con el cuadrado.	
15. Elija el **botón Copiar**.	Se realiza una copia de la sección.
16. Escoja el **botón Pegar.** 	Aparece una copia de la sección en la pantalla.
17. **Arrastre** la sección resaltada a un nuevo lugar. **Haga clic** en cualquier lugar fuera del área resaltada.	Se pega una copia de la sección en el área de trabajo.
18. Seleccione la **Batidora** y la herramienta de batidora de la bandeja. Haga clic en la pantalla.	La imagen cambia. **NOTA:** Experimente con diferentes herramientas de batidora de la bandeja. Recuerde que puede utilizar la opción Deshacer.
19. Elija la herramienta **Empezar de Nuevo** y haga clic en la pantalla.	Se limpia el área de trabajo.
20. Seleccione los comandos **Archivo** y **Salir** en el menú.	

2. HARDWARE DE LA COMPUTADORA

Buenos Hábitos

Objetivo

En este ejercicio, discutirá los **buenos hábitos para trabajar con el computador**. Repase las siguientes sugerencias.

BUENOS HÁBITOS

1. **Beba jugo** o **agua** antes de trabajar con el computador para ayudar a su circulación y mantener sus manos calientes.
2. **Siéntese derecho**, lleve los objetos hacia su cuerpo, evite posturas que impliquen mover la cabeza hacia adelante, llevar las extremidades al frente, muñecas encogidas y palmas de las manos hacia abajo. **Los ángulos del codo deben ser entre 90 y 120 grados**.

3. **Golpee las teclas**.
4. **La parte superior de la pantalla debe estar a nivel de los ojos.**
5. **El tipo de letras debe ser fácil de leer**—LAS LETRAS GRANDES SON BUENAS—cámbiele el tamaño más tarde.
6. Para sus ojos, espalda, y toda la circulación de la sangre, **haga pausas** regularmente. Beba un vaso de agua, camine, haga movimientos circulares de cabeza y hombros, estire suavemente su antebrazo, muñecas y manos.
7. **Mantenga** la **comida** y **bebida** lejos del **teclado**.
8. **Mueva** el **monitor** o ajuste las persianas para evitar el resplandor, **adjust window blinds to lessen the glare**, o use una pantalla anti reflejo.
9. Mire regularmente cualquier cosa fuera de la pantalla para **romper el patrón constante de la pantalla**. También, pestañee frecuentemente para lubricar la superficie de sus ojos.
10. Mantenga los cables fuera del **área de circulación**.
11. Utilice **protectores de voltaje** para proteger su equipo de los cambios de voltaje.
12. Ajuste la silla para colocar sus piés firmemente en el piso y para mantener sus brazos en el nivel correcto. Si es necesario utilice un apoya piés.

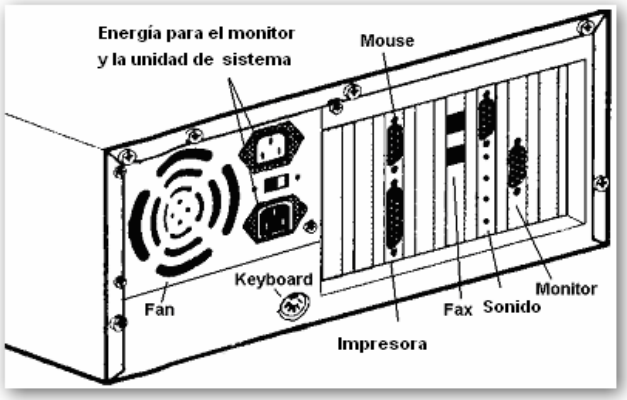
1. Haga una lista de 10 buenos hábitos ante el computador. Aquí tiene uno para empezar.

    1. Nunca coma o beba frente al computador.
    2. _____
    3. _____
    4. _____
    5. _____
    6. _____
    7. _____
    8. _____
    9. _____
    10. _____

Cables de Alimentación de Poder y de Datos

Los cables de datos conectan varias partes de la computadora a la unidad de sistema. Los cables de datos llevan información de un componente a otro. Los cables de poder proporcionan componentes con electricidad. Los cables de alimentación proveen electricidad a los componentes.

Nunca conecte o desconecte las partes de una computadora cuando esté encendida.



Objetivo

En este ejercicio, observará las **conexiones de la unidad de sistema, puertos, pines, cables de poder, y cables de datos.**

1. Asegúrese que todos los cables están desconectados del computador.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Busque el **puerto del ratón** y reconecte el cable.	¿De qué tamaño y forma es el puerto? ¿Cuántos pines tiene?
2. Busque el **puerto del teclado** y reconecte el cable.	¿De qué tamaño y forma es el puerto? ¿Cuántos pines tiene?

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
3. Busque el **puerto del monitor** y reconecte el cable.	¿De qué tamaño y forma es el puerto? ¿Cuántos pines tiene?
4. Busque el **puerto del micrófono** y reconecte el cable.	¿De qué tamaño y forma es el puerto? ¿Cuántos pines tiene?
5. Busque el **puerto de la impresora** y reconecte el cable.	¿De qué tamaño y forma es el puerto? ¿Cuántos pines tiene?
6. **Reconecte** todos los demás **cables de datos**.	
7. **Enchufe** el **cable de alimentación de corriente** en la unidad de sistema. Enchufe el cable de corriente en el **protector de voltaje**.	
8. **Enchufe** el **protector de voltaje** en la **pared**.	La computadroa está reconectada y permanece apagada.

Elementos de una Ventana

Cuando trabaja en una computadora, trabaja en áreas rectangulares, llamadas **Ventanas**. Aunque cada ventana que usted ve, puede cambiar en apariencia, puede encontrar muchas Ventanas que incluyen elementos similares. Las Ventanas de Aplicación, por ejemplo, incluyen todos o algunos de los siguientes elementos:

Barra de Título Esta barra muestra el título de la aplicación.

Botón Minimizar Este botón se usa para minimizar la ventana (la reduce a un botón) pero continúa corriendo la aplicación en el fondo.

Botón Maximizar Este botón se usa para mostrar la ventana en pantalla completa.

Botón cerrar Se usa para cerrar la ventana y salir de la aplicación.

Barra de Menú Esta barra muestra los comandos principales de la aplicación. Al seleccionar uno de esos comandos se muestra un submenú de opciones desde el cual puede hacer una selección adicional.

Barra de Herramientas Estándar Esta barra muestra botones de atajo para realizar operaciones comunes, como abrir un archivo o imprimir un documento. Los elementos de la Pantalla que muestran pequeños dibujos (por ejemplo los botones en una barra de herramientas), se llaman **iconos**.

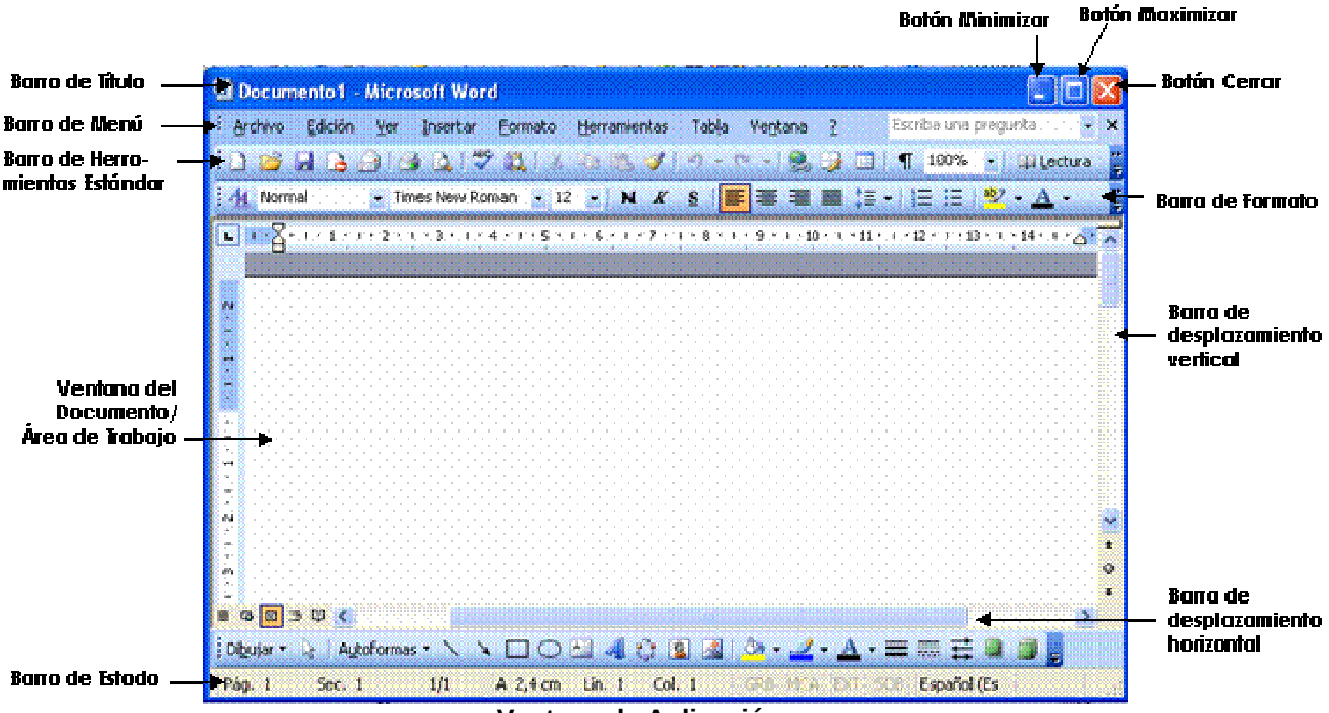
Barra de Herramientas Formato Esta barra muestra botones de atajo y varias cajas para realizar operaciones comunes de formato, como realinear un texto o cambiar la fuente. En algunas aplicaciones, las barras de herramientas Estándar y de Formato se encuentran combinadas.

Ventana del Documento Esta área rectangular, que ocupa la mayor parte de la pantalla, es donde usted crea sus documentos.

Barra de Estado Esta barra muestra mensajes y otra información relacionada con el uso de la aplicación.

Barra de desplazamiento vertical Esta barra se utiliza para desplazar la ventana del documento hacia arriba o hacia abajo cuando un documento es más grande que la dimensión vertical del área de trabajo que puede ver en su pantalla.

Barra de desplazamiento horizontal Esta barra se utiliza para desplazar la ventana del documento a la izquierda o a la derecha cuando un documento es más ancho que la dimensión horizontal del área de trabajo que puede ver en su pantalla.



Ventana de Aplicación

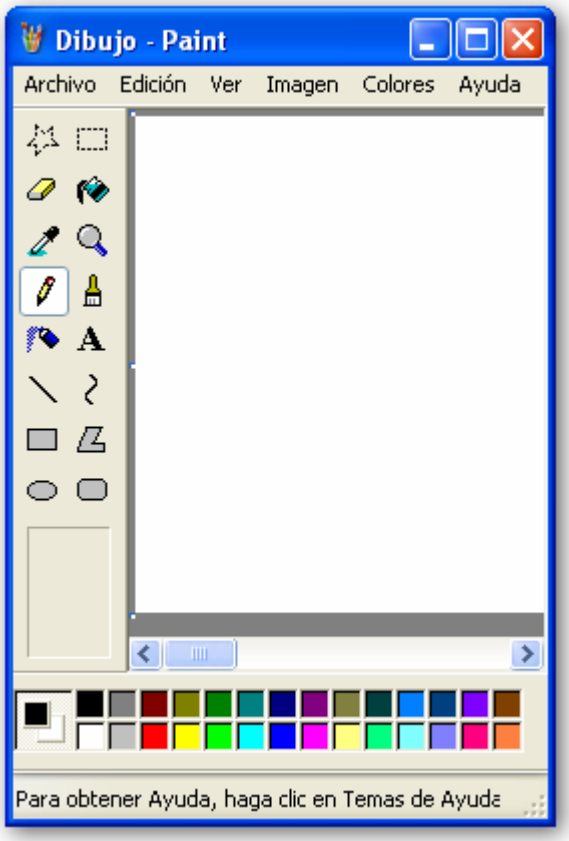
PRÁCTICA COMPLEMENTARIA

Etiquete la ventana del programa Paint con los siguientes elementos:

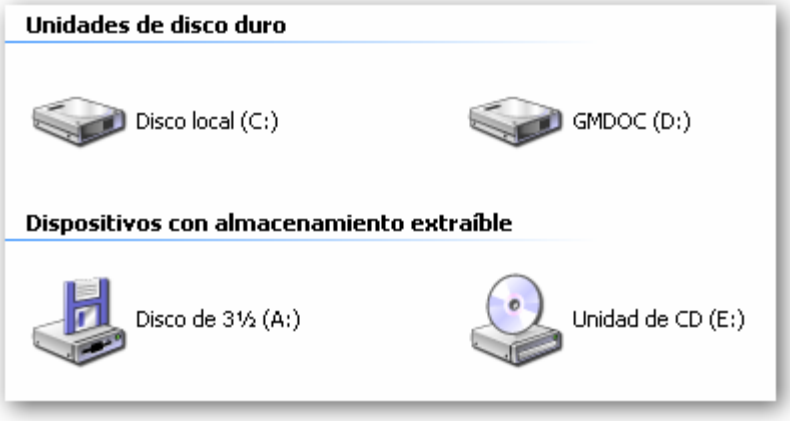
1 Barra de Título **4 Barra de Herramientas** **7 Barra de desplazamiento vertical**

2 Barra de Menú **5 Paletas de colores** **8 Área de trabajo**

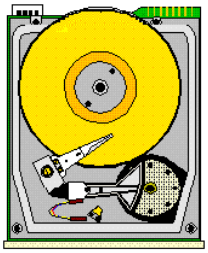
3 Botón Cerrar **6 Botón maximizar** **9 Barra de Estado**



Dispositivos de Almacenamiento



La ilustración arriba muestra cómo la computadora representa las diferentes unidades.



Interior de un disco duro.

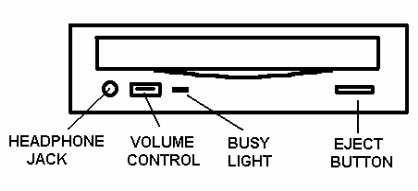
Las Computadoras Personales (PC) incluyen alguna clase de **disco duro** interno y **unidad de disco duro**, el cual se encuentra dentro de la unidad de sistema. Debido a que el disco duro se encuentra permanentemente incluido dentro de la unidad de disco duro, estos términos se usan indistintamente. En muchas computadoras, la unidad de disco duro está identificada como la **Unidad C**.

Un disco duro puede ser pensado como un armario grande de archivos, construido dentro de la unidad de sistema donde se almacenan tanto archivos de programas (sistema operativo y software de aplicación) como archivos de datos. Como cualquier otro archivador, el disco duro necesita estar organizado con carpetas etiquetadas y debe ser limpiado periódicamente.

Un **disco floppy**, también llamado un **diskette**, es un disco delgado, flexible que se encuentra incluido dentro de una carcaza plástica de 3.5 pulgadas. Un disco floppy tiene una capacidad de almacenaje considerablemente menor que un disco duro—usualmente **1.44 MB**. Un diskette puede ser pensado como una pequeña carpeta portátil que almacena una cantidad limitada de archivos.

Unidad de CD

Discos Compactos (CD) permiten el almacenamiento portátil de los datos de la computadora. Un CD se lee por un láser, que refleja la luz sobre la superficie del disco. Un CD puede almacenar cerca de 700MB de datos.



DVD (Digital Versatile Disk): Parecido a un CD, pero puede almacenar hasta 3.9 GB de información. Las unidades de CD/DVD RW (lectura/escritura) son comunes en todas las PCs nuevas.

Debido a que la información es almacenada magnéticamente, es importante evitar la exposición de cualquier disco de almacenamiento a cualquier tipo de **campo electromagnético** (imanes), ya que los campos pueden borrar o corromper la información contenida en el disco.

Objetivo

En este ejercicio, aprenderá cómo **manejar un CD/ DVD/ diskette y a insertar un disco en una unidad.**

1. Asegúrese que la unidad de diskette se encuentra vacía.

2. Asegúrese que la unidad de CD/DVD se encuentra vacía.

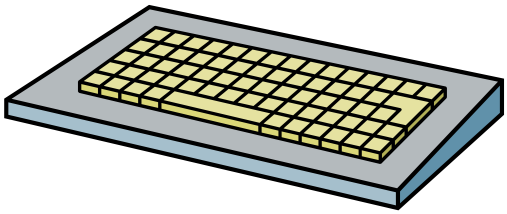
ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. **Cargue** el **diskette** en la **unidad**.	Sostenga el diskette por la etiqueta en el lado superior derecho y empújelo dentro de la unidad.
2. Para remover el diskette de la unidad, presione el **botón expulsar (ejec.).**	Se expulsa el diskette de la unidad.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
3. Pulse el botón expulsar en la **unidad de CD/DVD** para abrirla.	**Use siempre** el **botón** para abrir o cerrar la unidad de CD/DVD. Si se empuja la puerta para cerrar, puede dañar el mecanismo de la unidad.
4. **Extraiga el CD** de su estuche **y colóquelo en la unidad**.	Sostenga el CD con dos dedos, un dedo en el centro y el otro en el borde. Coloque el CD en la unidad, con el lado brillante hacia abajo. **NOTA:** Si toca el lado brillante, pueden quedar huellas. Estas huellas pueden interferir en el láser que lee el disco.
3. Presione el **botón expulsar** para **cerrar** la **unidad de CD/DVD**.	Elija Cancelar para detener el CD si comienza a ejecutarse. **NOTA:** Elija no si le pregunta si desea instalar. Cierre la aplicación si es necesario.
4. Para **extraer el CD**, presione el botón de **expulsar**.	Se abre la unidad de CD/DVD.
5. **Extraiga el CD** de la unidad.	
6. Para **cerrar la unidad**, presione el **botón expulsar**.	Se cierra la unidad de CD/DVD.

3. PROGRAMAS DE SOFTWARE

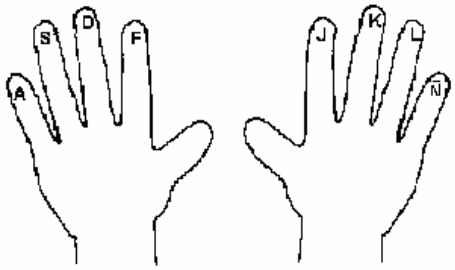
Fundamentos del Teclado

Un **teclado** es un **dispositivo de entrada** que se usa para introducir información. Aunque hay varios tipos de teclados, todos tienen cinco grupos principales de teclas: teclas estándar de máquina de escribir, de movimiento del cursor, de función, numéricas y teclas para fines especiales.



Objetivo

En este ejercicio, explorará las teclas estándar y especiales del teclado.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Coloque sus manos sobre la fila principal.	Posición de las manos en la Fila Principal en un teclado típico. **A S D F J K L Ñ** **Pulgar para la barra espaciadora.**
	
2. Busque las **teclas estándar de máquina de escribir**.	**Las teclas estándar de máquina de escribir** son las teclas que se encuentran en una máquina de escribir con la disposición estándar QWERTY. (QWERTY representa las primeras seis teclas del lado izquierdo de la fila superior de las teclas de letras.) Teclas como [Mayús] y [Bloq Mayús] tienen la misma función en un teclado de computadora y en una máquina de escribir.

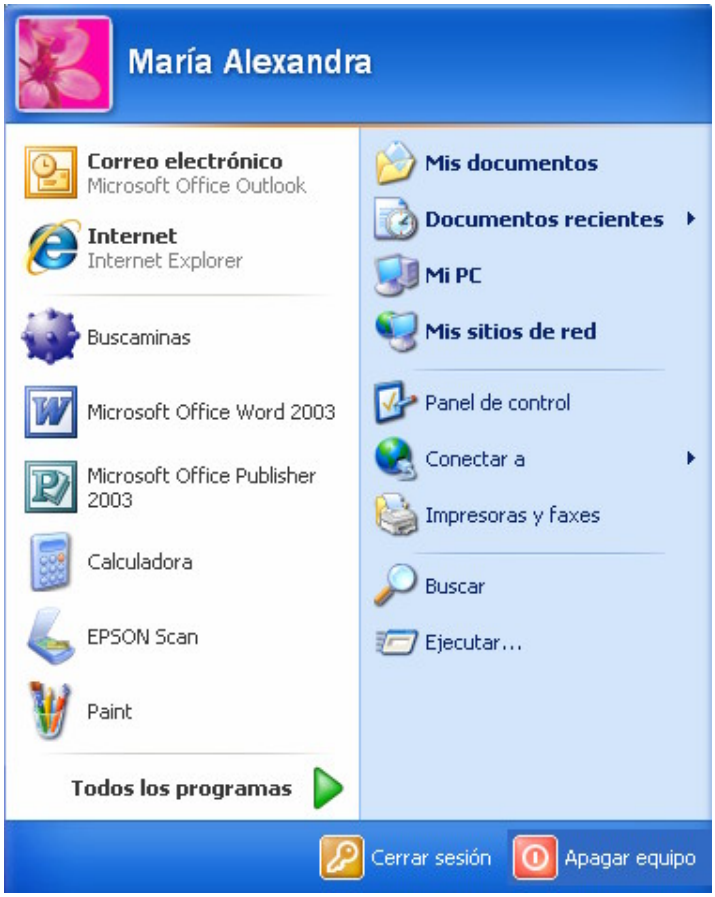
ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
3. Busque en el teclado, las **teclas de funciones**.	**Las teclas de funciones** etiquetadas desde [F1] hasta [F10] o [F1] hasta [F12], se encuentran asignadas a funciones especiales por diferentes programas, ofreciendo atajos para realizar tareas específicas. Por ejemplo, al presionar una tecla de función en un programa, puede guardar los cambios hechos en un documento, mientras que presionando la misma tecla en otro programa puede imprimir el documento actual.
4. Busque en el teclado, las **teclas de movimiento del cursor.**	**Las teclas de movimiento de cursor** incluyen varias teclas de flecha, tales como [**Inicio**], [**Fin**], [**RePág**] y [**AvPág**], y se utilizan para mover el cursor a través del documento que se muestra en la pantalla. (El cursor es la barra titilante o el rectángulo que indica la ubicación en la cual el siguiente carácter introducido con el teclado, aparecerá. En las aplicaciones de Microsoft Windows, el curso también es llamado **punto de inserción**).
5. Busque en el teclado, el **teclado de teclas numéricas**.	**El teclado de teclas numéricas** las cuales aparecen usualmente en el lado derecho del teclado , sirve para dos fines. Cuando la tecla [**Bloq Num**] se encuentra activada, pueden ser usadas para introducir números. De otra manera, pueden usarse como teclas de movimiento de cursor.
6. Busque en el teclado las **teclas para fines especiales**.	**Las teclas para fines** especiales varían de un programa a otro. **[Bloq Num], [Ins], [Supr], [Ctrl], [Alt], [Esc], [Retroceso], [Intro]**

Explorar el Menú inicio

Al hacer clic en el botón Inicio se muestra el **menú Inicio** –el menú principal de opciones de Windows. Este menú muestra las siguientes opciones:

Mis Documentos	Abre la carpeta Mis Documentos.
Documentos Recientes	Muestra una lista de los últimos documentos que fueron abiertos. Puede abrir nuevamente un documento de esta lista, en la aplicación en la que fue creado, seleccionando simplemente su nombre.
Mis Imágenes	Abre la carpeta Mis Imágenes.
Mi Música	Abre la carpeta Mi Música.
Mi PC	Esta opción es un vínculo al Explorador de Windows, el cual permite explorar el hardware, archivos y carpetas en su computadora.
Panel de Control	Esta opción es un vínculo al Panel de Control, el cual permite modificar configuraciones del sistema y personalizar su computadora.
Impresoras y faxes	Muestra la ventana de Impresoras y Faxes, la cual le permite añadir una nueva impresora, compartir una impresora e imprimir un documento actual.
Ayuda y Soporte	Esta opción es un vínculo al Centro de Ayuda y Soporte, el cual le permite obtener información sobre las características de Windows.
Buscar	Esta opción es un vínculo al compañero Buscar, el cual le permite buscar archivos específicos, carpetas y computadoras.
Ejecutar	Le permite correr una aplicación en particular (por ejemplo, la configuración de un programa) desde la línea de comando.
Todos los Programas	Esta opción es un vínculo a todas las aplicaciones (programas) que están instalados en su computadora.
Cerrar Sesión	Se usa para cerrar Windows Esta opción es utilizada para cerrar la sesión de Windows para que otro individuo con un usuario diferente pueda iniciar la sesión.
Apagar Equipo	Se utiliza para apagar o reiniciar su computadora.

El nombre del usuario actual aparece en la parte superior del menú Inicio. Debajo del nombre del usuario se encuentran dos áreas: una que muestra vínculos a programas favoritos y otra que muestra vínculos a los programas usados frecuentemente.



Ejemplo de Menú Inicio

Objetivo

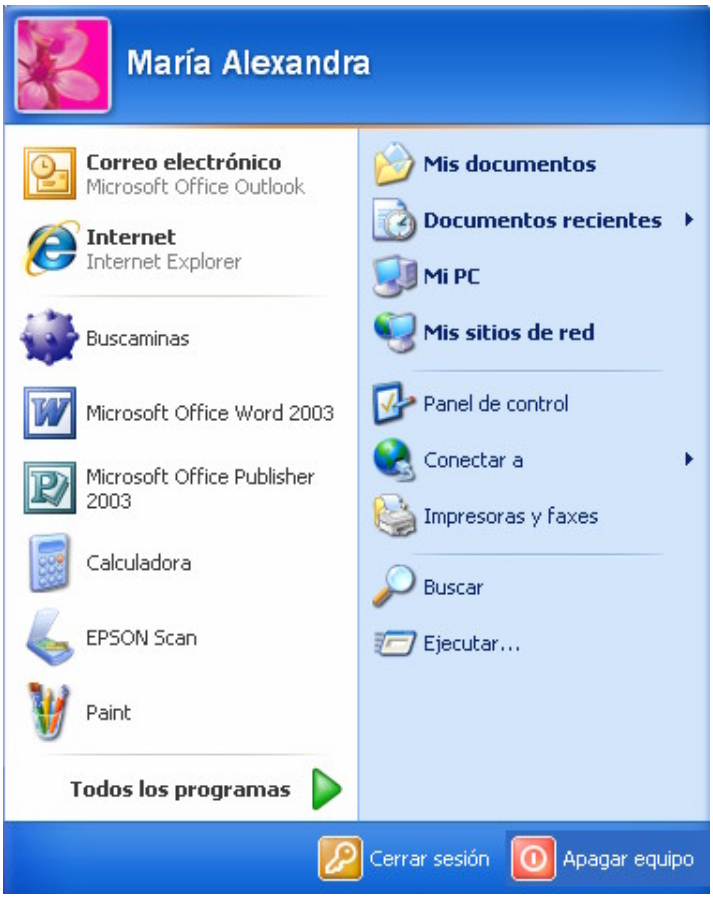
En este ejercicio, mostrará el menú Inicio. Deberá entonces seleccionar las opciones en este menú.

1. Asegúrese que se muestra el escritorio de Windows.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Señale el **botón Inicio**.	Aparece un cuadro pequeño que muestra el texto “Haga clic aquí para iniciar”. **NOTA:** Este cuadro es llamado **ScreenTip**. Notará que un ScreenTip aparece cuando señala varios items en el escritorio de Windows o en una ventana desplegada mientras usa Windows. La ScreenTip mostrará una instrucción, como en este caso o el nombre o descripción de un item que se está señalando.
2. Con el **puntero del ratón** posicionado sobre el **botón Inicio**, haga **clic** con el **ratón**.	Se muestra el menú Inicio.
3. Señale **Documentos Recientes** en el menú Inicio. **NOTA:** Si su menú Inicio no incluye la opción de Documentos Recientes, salte este paso.	Se muestran los documentos abiertos recientemente.
4. Señale **Todos los Programas** en el **menú Inicio**.	Se muestra el submenú Todos los Programas.
5. Señale **Accessorios** en el **submeú Todos los Programas**.	Se muestra el submenú Accesorios.
6. Señale **Herramientas del Sistema** en el **submenú Accesorios**.	Se muestra el submenú Herramientas del Sistema.
7. Señale cualquier **área vacía** del escritorio (cualquier área que no muestre un menú o icono) y haga clic con el **botón del ratón**.	Se cierran el menú Inicio y todos los submenú.

1. Haga clic en el **menú Inicio** y **Todos los Programas**.
2. Señale la opción **Accessorios** en el submenú.
3. Señale **Entretenimiento** en el submenú.
4. Abra cada **opción de programa** debajo del **submenú Entretenimiento**.
5. Explore brevemente cada programa.
6. **Cierre** todos los programas.

Programas e Iconos Asociados



Objetivo

En este ejercicio, **escogerá un icono** para correr un programa.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Seleccione **Inicio.**	Se abre el menú Inicio y aparece una lista de programas.
2. Haga clic en el **icono de Microsoft Word.**	Se abre la aplicación Word.
3. Elija **Archivo** y **Salir.**	Se cierra Word.
4. Haga clic en el **icono de Internet Explorer**.	Se abre la aplicación Internet Explorer.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
5. Seleccione el **botón Cerrar** en la esquina superior derecha.	Se cierra la aplicación Internet Explorer.
6. Abra y cierre otras aplicaciones.	

PRÁCTICAS COMPLEMENTARIAS

Los iconos representan programas. Por ejemplo:

Corazones --------- Juego de cartas

Media Player ------ Sonido y video

Solitario ---------- Juego de cartas

Libreta de Direcciones ---- Direcciones

Bandeja de Entrada ----- Correo Electrónico

Block de Notas --------- Tomar apuntes

1. ¿Qué otros iconos puede encontrar en la computadora?

2. ¿Qué tipos de programas podrían representar cada uno de los iconos? (por ejemplo, una imagen de un reloj puede servir para identificar el reloj de la computadora). Utilice el Explorador de Windows para abrir programas y revisar sus respuestas.

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

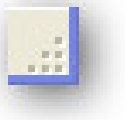
_____

Minimizar y Maximizar una Ventana

Objetivo

En este ejercicio, usted **minimizará y maximizará la ventana de Paint.**

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. **Abra** el programa **Paint** usando el menú Inicio.	
2. **Maximice** el programa Paint eligiendo el **botón maximizar**.	El programa llena la pantalla completa.
3. Elija el **botón Minimizar**.	El programa desaparece de la pantalla, pero aparece todavía en la barra de tareas en la parte inferior de la pantalla.
4. Seleccione el botón **Paint** en la **barra de tareas** para restaurar el programa.	Una vez más, el programa llena toda la pantalla.
5. Elija el **botón Restaurar**.	

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
6. **Arrastre** el lado de una ventana con el ratón para **redimensionar la ventana del programa Paint**. 	
7. **Cierre** el programa utilizando el **botón Cerrar**.	Se cierra el programa.

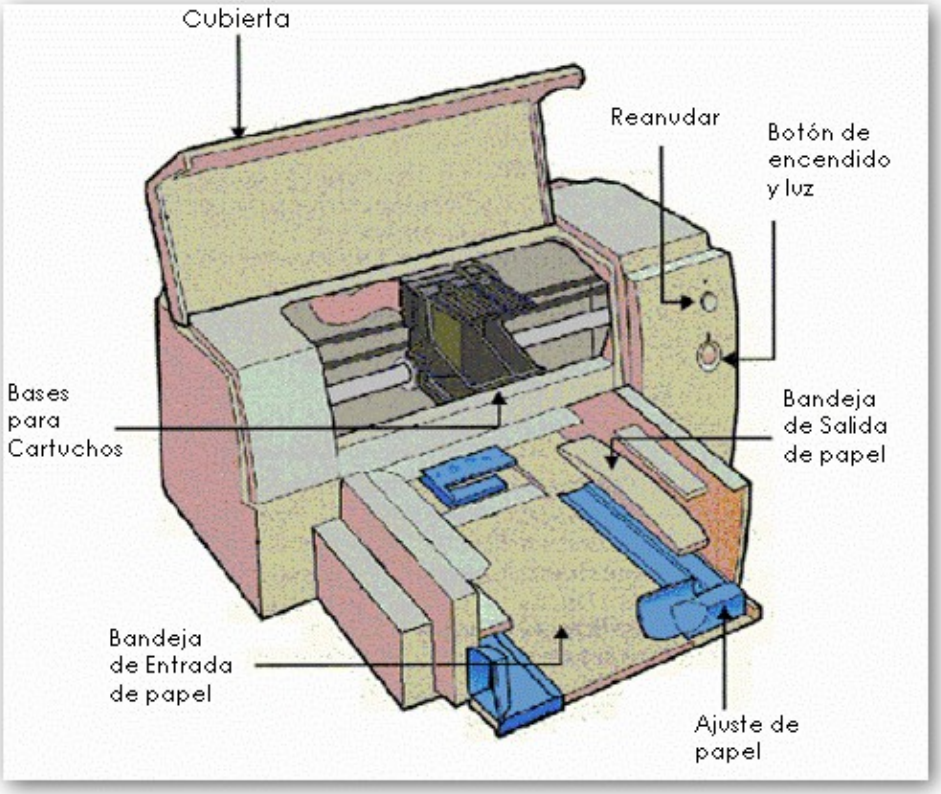
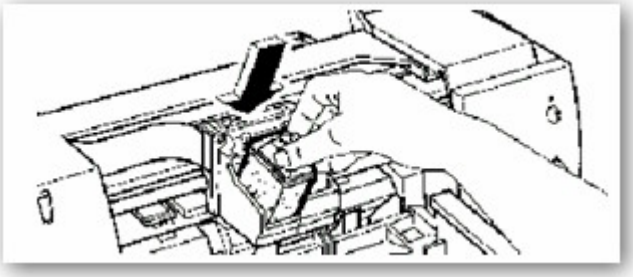
Imprimir

Objetivo

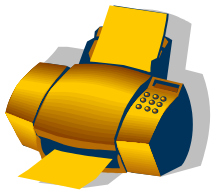
En este ejercicio, **investigará las características de la impresora**.

1. Asegúrese que **KidPix** se encuentra abierto.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. **Encienda** la **impresora.**	La luz de la impresora se enciende.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
	
2. **Abra** la **bandeja de papel** y **coloque papel**.	
3. Para **instalar un cartucho de tinta**, abra la parte superior de la impresora y coloque el cartucho en su lugar.	
	
4. Abra un dibujo en KidPix.	
5. Imprima un **dibujo de KidPix** en una impresora **blanco y negro**.	

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
6. Imprima un **dibujo de KidPix** en una impresora a **color**.	¿Qué impresión prefiere?
7. Imprima en un papel de color brillante. .	
8. Imprima en un papel blanco.	¿Qué impresión prefiere?
9. **Cierre** KidPix.	



Una **impresora**, la cual es un componente periférico de muchas computadoras, es llamada **dispositivo de salida** ya que es usada para producir impresiones de información de computadoras. Hoy en día hay muchos tipos de impresoras, todas capaces de imprimir texos y gráficos:

- **Impresoras matriz de punto**

  Un impresora matriz de punto, la cual puede imprimir hasta 400 caracteres por segundo, es llamada **impresora de impacto** ya que, como una máquina de escribir, incluye cabezales de impresión que producen caracteres golpeando una cinta con tinta. Los cabezales de impresión, en este caso, es una matriz con pines de estaño, los cuales forman cada caracter dejando un patrón único de puntos en la página, de allí el nombre “matriz de punto”.

- **Impresoras de Inyección de Tinta**

  Una impresora de inyección de tinta, es llamada impresora de no-impacto ya que no usa la tecnología de cinta-contra-cinta de las impresoras matriz de punto. En cambio, ella produce caracteres e imágenes mediante el esparcimiento de pequeñas gotas de tinta en la hoja. Las impresoras de inyección de tinta generalmente imprimern entre 5 y 12 páginas por minuto. Son los tipos más comunes de impresoras a color.

- **Impresoras Láser**

  Una impresora láser, la cual generalmente es más costosa que los otros dos tipos de impresoras, son llamadas impresoras de no-impacto ya que, tampoco utiliza la tecnología de cinta de las impresoras matriz de punto. En cambio, ellas producen caracteres e imágenes transfiriendo un polvo de tinta muy fino, llamado **toner**, al papel a través de un rodillo cargado eléctricamente. Las impresoras láser, generalmente imprimern alrededor de 10 a 20 páginas por minuto.

En años recientes, las impresoras de matriz de punto se han hecho cada vez menos populares. Esto se debe al hecho de que las impresoras de inyección de tinta y láser son cada vez más económicas, siendo las preferidas para la mayoría de las personas.

4. MÁS KIDPIX

Diseñar un Insecto

Objetivo

En este ejercicio, **diseñará un insecto en KidPix**.

1. Asegúrese que **KidPix** se encuentra activo. Si no lo está, haga clic en el **menú Inicio** y elija **KidPix**.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Seleccione **varias herramientas** y **cree un insecto** se su preferencia.	
2. **Coloree** su **insecto**.	Utilice la opción Deshacer cada vez que cometa un error para deshacer la última acción realizada.
3. **Experimente** con **varias herramientas** para crear una criatura interesante.	Mantenga su documento abierto. Añadira más cosas a su documento de Kidpix en el siguiente ejercicio.

Añadir Texto Simple

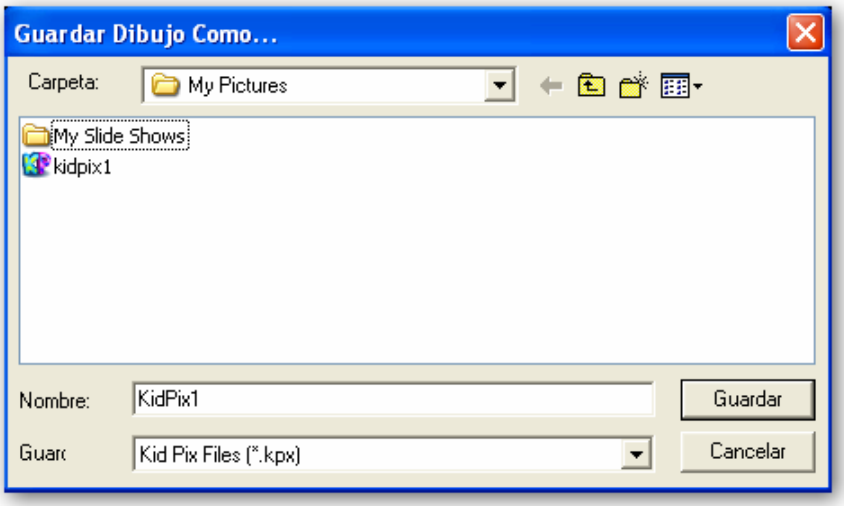
Objetivo

En este ejercicio, **añadirá su nombre al insecto que creó en el ejercicio anterior**.

1. Asegúrese que el documento de **Kidpix** creado en el ejercicio anterior se encuentra activo.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Elija la **herramienta de Texto** y un **color** de su preferencia.	
2. **Seleccione una fuente**.	
3. Seleccione un área cerca de la **parte inferior** del **dibujo** y haga **clic** con el **ratón**.	El cursor aparece en la parte inferior del dibujo.
4. **Escriba** su **nombre**.	Su nombre aparece como el autor del dibujo. Mantenga su documento abierto, Añadirá más cosas en el siguiente ejercicio.

5. Elija el comando **Archivo** y **Guardar como** en el menú.	Se abre la caja de diálogo Guardar.



6. Escriba un nombre para su archivo en la caja **Nombre**.	Elija el nombre que desee. **NOTA:** Para fines de organización, es importante colocar nombres ignificativos a sus archivos.
7. Haga clic en el botón **Guardar**.	Se guarda el archivo.
8. **Cierre KidPix**.	

Abrir un Archivo

KidPix tiene dos modos; Modo Normal (por defecto) y Modo Niños Pequeños. El modo Niños Pequeños no permite realizar ninguna organización de archivos. Para este ejercicio, necesitará correr el programa en el Modo Normal.

Objetivo

En este ejercicio, **abrirá el archivo que usted creó**.

1. Abra **KidPix** seleccionando el programa desde el **menú Inicio**.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Seleccione **Archivo** y **Abrir**.	La ubicación por defecto de los archivos aparece en la caja de diálogo.
2. Escoja el **nombre del archivo** que creó en ejercicios anteriores (por ejemplo INSECTO) y haga clic en **Abrir**.	Se abre el archivo y aparece el dibujo del insecto en la pantalla.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
3. Seleccione **Archivo** y **Salir.**	Se cierran el archivo y KidPix.

Importar un Dibujo

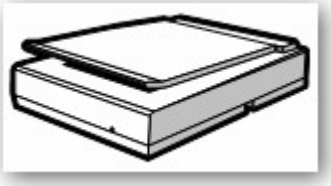
Tome una foto con una cámara digital, copie una imagen con un escáner, o busque un dibujo electrónico para añadir al documento.

Cámara Digital

Las cámaras digitales trabajan como las cámaras estándar excepto porque graban las imágenes digitalmente en memoria. Las imágenes pueden ser transferidas a una computadora e imprimirse posteriormente.

Escáner

Un **escáner** es un dispositivo de entrada que copia texto y gráficos de una página existente a una computadora. Para hacer ésto, convierte la hoja en un **mapa de bits**-una imagen de gráficos hecha por pequeños puntos organizados en filas y columnas. Esta imagen puede ser modificada, si es necesario, insertada en un documento, impresa, o guardada para un uso futuro.



Hay diferentes tipos de escáner, incluyendo los siguientes:

- **Escáner Plano**

  Un **escáner plano** parece y funciona como una máquina fotocopiadora. Para utilizar este tipo de escáner, simplemente coloque la hoja que va a ser copiada dentro del dispositivo y cierre la tapa.

- **Escáner con Alimentador de Hojas**

  Un **escáner con alimentador de hojas** es similar a un escáner plano. Este tipo de escáner , sin embargo, es apropiado para copiar sólo hojas simples ya que las páginas deben ser alimentadas al escáner una a la vez.

Un escáner puede también convertir una página de texto con todos sus caracteres en vez de una imagen gráfica. Esto significa que puede escanear texto en su computadora y luego editar el texto usando un programa de procesador de palabras. Para realizar tal conversión, sin embargo, el escáner debe tener el programa apropiado de **reconocimiento óptico de caracteres**.

Objetivo

En este ejercicio, **tomará una fotografía, escaneará una imagen o importará una imagen existente a KidPix**.

1. Asegúrese que el software de la Cámara Digital y del Escáner se encuentran instalados.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. **Escanee** una **imagen** con un **escáner**. O **Tome** una **foto** con una **cámara digital** O **Busque** una **imagen** en su computadora o en un **CD.**	**NOTA:** Si desea puede tomar una foto o escanear una imagen de un grupo.
2. **Guarde** la imagen como **MI IMAGEN**.	La imagen se guardará como un archivo .BMP, .GIF, o .JPG.
3. Inicie **el programa gráfico KidPix.**	
4. Seleccione el comando **Añadir, Insertar Gráfico** en el menú.	
5. Seleccione **MI IMAGEN** y **ABRIR**.	Aparece el dibujo en el área de trabajo.
6. Mejore su dibujo como desee.	Experimente con las herramientas de KidPIx.
7. Elija el comando **Archivo, Guardar Como. Guarde** el dibujo como **MI DIBUJO**.	Se guarda el archivo.
8. Cierre **KidPix**.	

Editar una Imagen

Objetivo

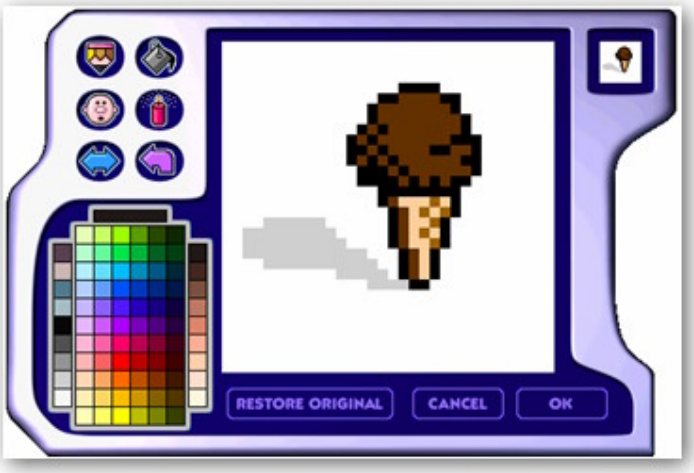
En este ejercicio, **editará una imagen en Paint**.

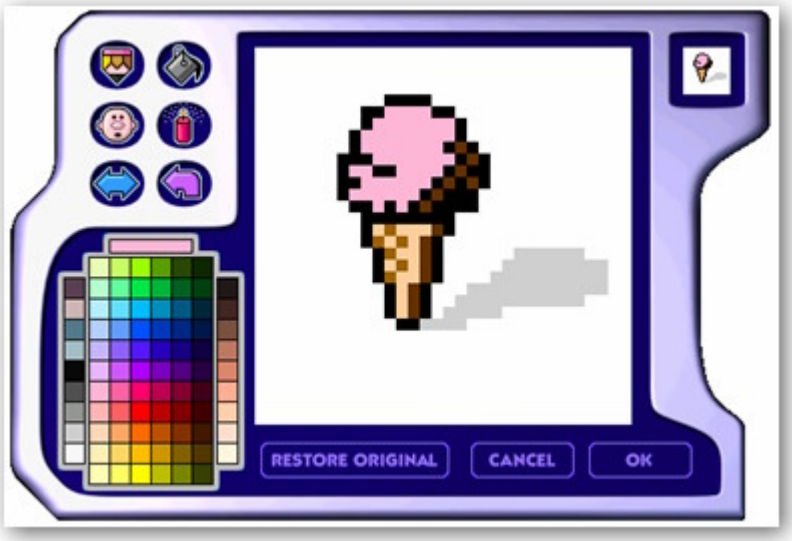
ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Seleccione **Inicio, Todos los Programas, Accesorios** y **Paint.**	Se abre el programa Paint.
2. Seleccione el comando **Archivo, Abrir**.	
3. Desde su carpeta, elija **MI IMAGEN.**	**NOTA:** Se asume que usted guardó el dibujo del ejercicio anterior en la carpeta del estudiante.
4. **Modifique** la imagen utilizando **varias herramientas** de Paint.	Si comete un error, seleccione el comando Edición, Deshacer.
5. **Añada palabras** al dibujo utilizando la **herramienta de texto**.	
6. (Opcional) Seleccione el comando **Archivo, Imprimir.**	
7. Seleccione el comando **Archivo, Salir**.	Se sale del programa. No guarde los cambios realizados a su dibujo.

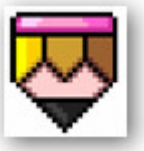
Objetivo

En este ejercicio, editará una imagen en KidPix y aprenderá cómo pequeños pixeles crean imágenes.

1. Asegúrese que **KidPix** se encuentra abierto.

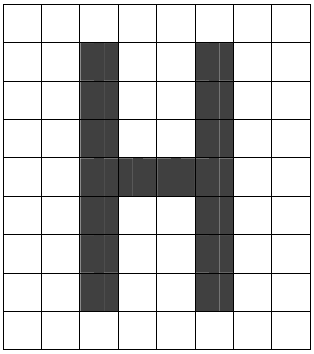
ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Seleccione la herramienta **Sellos**.	Una lista de grupos de sellos se muestran en la parte inferior de la pantalla.
2. Seleccione **Adlib** y el sello **Helado**.	
3. Haga clic en el **Lápiz** (el **Editor de Sellos**).	Aparece la pantalla del Editor de Sellos como se muestra a continuación.
	

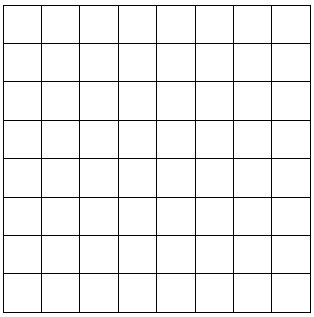
ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
4. Utilice las **herramientas de dibujo del Editor de Sellos** para cambiar el sello **pixel por pixel**. (cuadro a cuadro)	**NOTA:** Todas las imágenes fueron hechas con pixeles. Ellos son pequeños cuadrados.
5. Seleccione un **color rosado oscuro** y el **pote de pintura**.	
6. Haga clic en el **medio** del **color marrón** del cono de helado.	El cono de chocolate se convierte en un cono de fresa.
7. Seleccione el botón Girar para voltear la imagen.	
	
8. Haga clic en la herramienta **Voltear** dos veces.	 El cono de helado aparece hacia abajo.
9. Haga clic en la herramienta **Voltear** dos veces más.	El cono de helado regresa a su posición original.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
10. Haga clic en **OK.**	**NOTA:** Si comete algún error, haga clic en la opción Deshacer.
11. Haga clic en cualquier zona del área de trabajo.	Una copia del sello editado se **estampa** en el área de trabajo.
12. **Cambie** el tamaño del sello (hay tres tamaños disponibles). Añada el **sello** a su dibujo.	
13. Seleccione el **Lápiz (Editor de Sellos)**.	Aparece la pantalla del Editor de Sellos.
14. Haga clic en la **herramienta del lápiz** y cambie el borde del cono. **NOTA:** Puede remover parte del helado si alguien se comió parte del mismo.	 **NOTA:** Puede restaurar la versión original de la imagen en cualquier momento haciendo clic en el botón Restaurar Original en la pantalla del Editor de Sellos.
15. Haga clic en **OK** y **estampe** una copia de la nueva imagen en la página.	
16. Seleccione el comando **Archivo, Salir**.	No guarde su dibujo.

PRÁCTICAS COMPLEMENTARIAS

1. **Oscurezca** los **cuadrados** (**pixeles**) para formar la **letra L mayúscula** en la cuadrícula inferior.



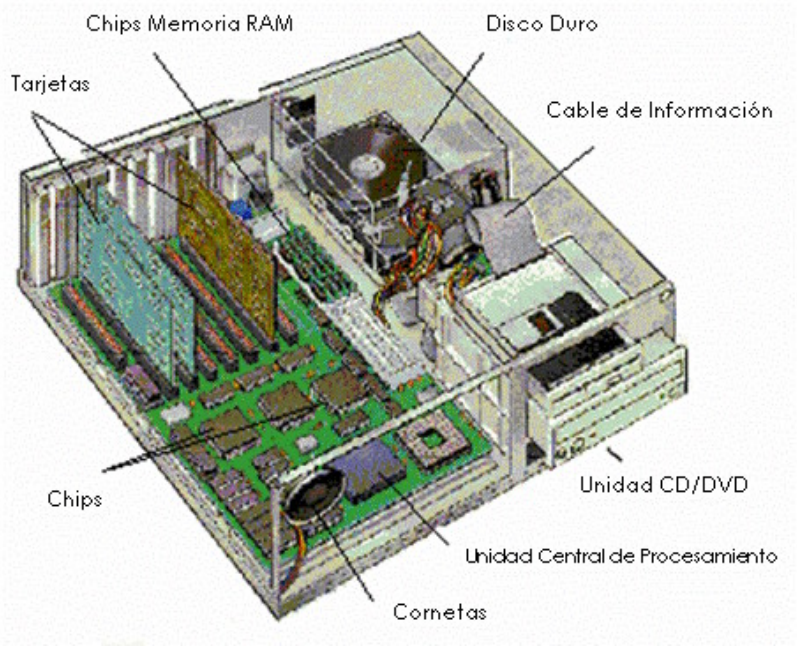


5. DENTRO DE UNA COMPUTADORA Y MÁS KIDPIX

Explorar una Computadora

Objetivo

En este ejercicio, usted una **explorará una computadora.**



1. Apague la computadora. Desconecte cautelosamente todos los cables. No toque las partes internas de la computadora, la electroestática puede dañarlas.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. **Separe una computadora** y busque lo siguiente: ***Unidad de Poder*** — Cuando se enciende la computadora, la electricidad fluye de la fuente eléctrica en la pared, a través del cable, a la computadora y dentro de la caja de poder. Encuentre el interruptor de poder en la caja de poder. ***Tarjeta Madre —*** Las partes internas de la computadora se pegan a la tarjeta madre. ***Chips —*** Las piezas pequeñas, blancas y rectangulares pegadas a la tarjeta madre, se llaman chips. Estos chips hacen diferentes cosas, como almacenar información, decirle a la computadora como encender o apagar un sonido, controlar la pantalla, y comunicarse con otras partes del sistema. ***Tarjetas — Las Tarjetas de Circuitos Impresas*** mejoran la habilidad de la computadora (ej. Tarjeta de sonido, modem, tarjeta de video y tarjeta madre). Los Chips y otras partes electrónicas se ensamblan sobre las tarjetas de circuitos impresas. Cada tarjeta contiene líneas de comunicaciñon de alta velocidad. ***Ranuras de Expansión (Slots)—*** Las tarjetas se insertan dentro de las ranuras. ***Ventilador —*** El ventilador mantiene fría la parte interna de la computadora para que no se recaliente. Cuando enciende la computadora, el ventilador hace un sonido como un zumbido. ***CD/DVD —*** La unidad de CD/DVD envía información desde el CD/DVD para ser procesada por el CPU. Las unidades de CD/DVD vienen en diferentes velocidades. ***Unidad de Disco Floppy—*** La unidad Floppy envía información del diskette al CPU y viceversa. ***Unidad de Disco Duro (HDD) —*** La unidad de Disco Duro envía información entre el disco duro y el CPU.	
2. Coloque la **caja** nuevamente a la unidad de sistema.	
3. **Reconecte los cables**.	
4. **Presione** el **botón de encendido** en la parte frontal de la computadora.	La computadora se enciende.
5. Introduzca su **nombre** y **contraseña**.	Algunos sistemas operativos requieren un nombre y contraseña, pero otros no.

Las siguientes notas de los componentes de hardware, no están incluidos en el manual del estudiante.

Unidad de Sistema

La **unidad de sistema** es el principal componente de hardware de cualquier computadora. Es una caja que alberga la **tarjeta madre**—es la tarjeta de la computadora que contiene el circuito principal. Dentro de la tarjeta madre se encuentra lo siguiente:

- **Unidad Central de Procesamiento (CPU)**

  El **CPU** es el “cerebro" de una computadora. Contiene un **chip semiconductor** simple, llamado **microprocesador**. (Cuando se refiere a una computadora personal, los términos “CPU” y “microprocesador” se usan indistintamente). El CPU **decodifica** y **lleva varias instrucciones** relacionadas con la computadora, realizando las operaciones aritméticas y lógicas necesarias. .

  Un **nombre y/o número específico identifica al microprocesador.** La **velocidad** con la cual una computadora puede realizar operaciones es determinada por la velocidad del **reloj** del microprocesador. La velocidad del reloj se mide en **megahertz**, abreviado **MHz**. (Un MHz equivale a un millón de marcas de reloj o ciclos de reloj por segundo) Una mayor velocidad del reloj resulta en mayor cantidad de instrucciones que pueden ser ejecutadas por segundo, y por consiguiente hace a un computador más rápido.

- **Random-Access Memory (RAM)**

  RAM es la **memoria principal** de la computadora (Los términos "RAM" y "memoria," de hecho, son intercambiados frecuentemente). Esta consiste en una serie de chips semiconductores que almacenan información que necesita la computadora. La información mantenida en RAM, es sólo temporal ya que es constantemente sobrescrita, y es eliminada totalmente cuando se apaga la computadora. La memoria RAM recuerda las instrucciones e información que usted y los programas que está trabajando proveen a la computadora mientras está encendida. Cuando se apaga la computadora, la memoria RAM se pierde.

  La cantidad de memoria RAM tiene un efecto directo en la velocidad de la computadora. Más memoria RAM se traduce en una computadora más rápida. La memoria RAM se mide en bytes. La misma computadora con 2GB de RAM es más rápida que con 1GB de RAM.

- **Read-Only Memory (ROM)**

  ROM es la memoria de la computadora almacenada en chips que contienen instrucciones especiales, como aquellas que se necesitan para iniciar la computadora. Una computadora necesita memoria ROM para saber qué hacer cuando la encienda. A diferencia de RAM, ROM no se borra cuando se apaga la computadora, ya que la información que contiene es permanente.

En adición, el sistema de la computadora incluye generalmente uno o más de los siguientes componentes: un **ratón**, un **trackball**, un **escáner**, una **impresora**, una **tarjeta de sonido** y **cornetas**.

- **Ratón**

  Un **ratón** es otro dispositivo de entrada, el cual está incluido en la mayoría de las computadoras. Es un dispositivo de mano, que muestra un objeto en el monitor llamado **puntero del ratón**. Este puntero puede tomar muchas formas, dependiendo del programa que se está usando y la operación que se está realizando. A veces, por ejemplo, puede aparecer como una flecha, mientras que otras veces puede aparecer como una cruz, o una pequeña mano.

- **Trackball**

  Un **trackball** es un dispositivo de entrada similar al ratón que le permite mover el puntero del ratón en la pantalla. Para hacer ésto, usted rueda una bola en el lado superior del trackball utilizando su pulgar u otro dedo. Un trackball se encuentra generalmente en una computadora portátil (por ejemplo, un laptop) También puede ser usada en una computadora de escritorio. De hecho, puede utilizar un trackball, **en vez de un ratón si el espacio en su escritorio es limitado.**

- **Joysticks y Controladores de Juego**

  Los **Joysticks** y **controladores de juego** son dispositivos de entrada diseñados específicamente para trabajar con juegos y simuladores.

- **Pantallas de Toque**

  Las Pantallas de Toque son dispositivos de entrada usadas más comúnmente como parte de negocios públicos. Ls pantallas de toque muchas veces son programadas para ser

usadas de forma especial por personas discapacitadas. Las pantallas de toque, en las cuales puede seleccionar con sus dedos o con una pluma especial para controlar el software, cansan mucho para ser utilizadas por largos períodos de tiempo.

- **Tablas Gráficas**

Las tablas Gráficas son superficies planas que detectan el movimiento de un bolígrafo de plástico. Generalmente, se utilizan para aplicaciones de diseño (arquitectos, ingenieros) o en computadoras portátiles tipo palmtop. Las nuevas "computadoras de tablas gráficas" han sido promovidas para reemplazar muchos tipos de laptops.

- **Almohadillas de Tacto**

Las Almohadillas de Tacto son dispositivos de entrada que son sensibles al toque de un dedo, pluma u otro dispositivo. Generalmente tienen un cuadrado de 1 ó 2 pulgadas y reemplazan el ratón, como en los laptops. El usuario toca la almohadilla para mover el cursor, parecido al trackball o ratón. También se pueden encontrar en muchos teclados como una alternativa al ratón.

- **Modem**

Un **modem** es un dispositivo que transfiere datos de una computadora a otra vía telefónica. Un **modem interno** es albergado dentro de la unidad de sistema; un **modem externo** está conectado a la unidad de sistema a través de un cable. Los modem son usados para conectar el **Proveedor de Servicios de Internet**, el cual provee acceso a **Internet**, una red global de computadoras.

La velocidad con la cual un modem transmite y recibe datos es medida en **bits por segundo** (**bps**). (Un **bit**, que es una abreviación del **dígito binario**, es el único dígito que puede ser 1 ó 0; ocho bits componen un **byte**, representando un caracter.)

- **Tarjeta de Sonido y Cornetas**

Una **tarjeta de sonido** convierte datos digitales de audio (los datos son almacenados como una serie de dígitos binarios) en sonidos análogos que pueden ser transmitidos a través de las **cornetas** pegadas en la computadora. Esta puede estar dentro de la tarjeta madre o estar contenida en una tarjeta de expansión que es colocada en una ranura de la tarjeta madre.

La memoria de la computadora o la capacidad de almacenamiento, es medida en bytes. (Un byte es la cantidad de espacio necesario para almacenar un caracter). Un kilobyte, abreviado KB, mantiene delicadamente más de mil caracteres (1024 caracteres); un megabyte, abreviado MB, mantiene delicadamente más de un millón de caracteres (1,048,576 caracteres); un gigabyte, abreviado GB, mantiene más de un billón de caracteres (1,073,741,824 caracteres).

- KB = kilobyte = 1000 (mil) bytes
- MB = megabyte = 1,000,000 (un millón) bytes
- GB= gigabyte = 1,000,000,000 (un billón) bytes

Las computadoras utilizan el código binario—1 y 0 representan cada dígito, letra, o caracter especial. Cada 1 o 0 es llamado un bit. Cada byte mantiene 8 bits capaces de formar 256 combinaciones de 1 y 0.

1. Utilizando la tabla de la página siguiente, escriba su nombre en código binario.

_____

(Example :) M a r y

Mary **0100 1101** **0110 0001** **0111 0010** **0111 1001**

CÓDIGO BINARIO PARA LETRAS			
A	0100 0001	a	0110 0001
B	0100 0010	b	0110 0010
C	0100 0011	c	0110 0011
D	0100 0100	d	0110 0100
E	0100 0101	e	0110 0101
F	0100 0110	f	0110 0110
G	0100 0111	g	0110 0111
H	0100 1000	h	0110 1000
I	0100 1001	i	0110 1001
J	0100 1010	j	0110 1010
K	0100 1011	k	0110 1011
L	0100 1100	l	0110 1100
M	0100 1101	m	0110 1101
N	0100 1110	n	0110 1110
O	0100 1111	o	0110 1111
P	0101 0000	p	0111 0000
Q	0101 0001	q	0111 0001
R	0101 0010	r	0111 0010
S	0101 0011	s	0111 0011
T	0101 0100	t	0111 0100
U	0101 0101	u	0111 0101
V	0101 0110	v	0111 0110
W	0101 0111	w	0111 0111
X	0101 1000	x	0111 1000
Y	0101 1001	y	0111 1001
Z	0101 1010	z	0111 1010

PRÁCTICAS
COMPLEMENTARIAS

1. Las computadoras pueden completar con precisión cálculos matemáticos a una velocidad increible. Una calculadora es un tipo de computadora especializada. Grabe cuánto tiempo le toma resolver los siguientes problemas matemáticos con calculadora y sin calculadora.

   32 + 25 + 218 = _____

   8 X 8 X 12 = _____

   23987 x 634 - 2387 = _____

   43984925 ÷ 5 x 0.142 = _____

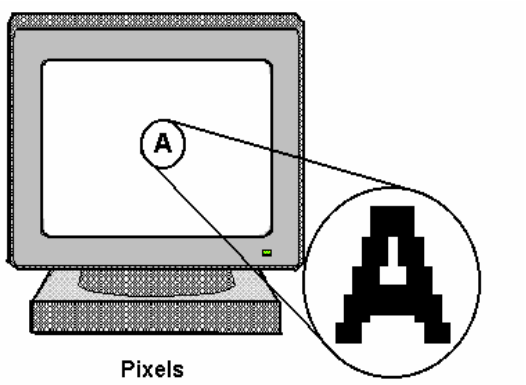
Ajustar los Controles del Monitor

Objetivo

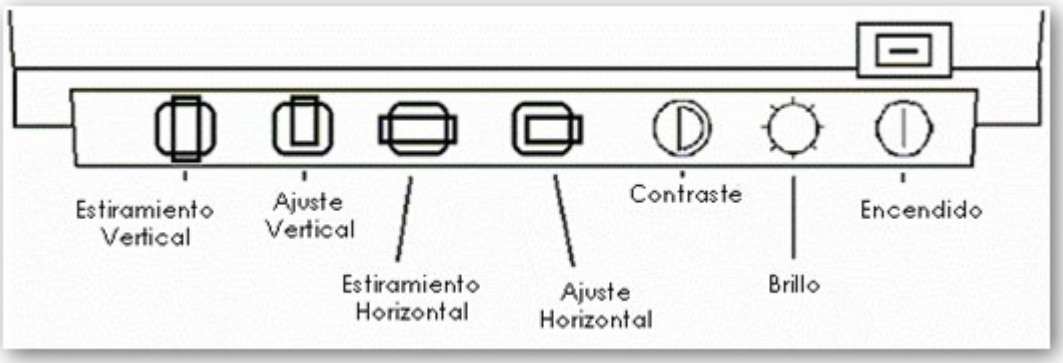
En este ejercicio, **ajustará los controles del monitor**.

Un **monitor**, algunas veces llamado la **pantalla**, o **Unidad de Video**, se parece a un televisor. El tamaño del monitor se mide de la misma forma que se mide un televisor, diagonalmente, en pulgadas. Para mostrar algo, un monitor debe estar conectado a un adaptador de imágenes, el cual convierte los datos provenientes del CPU en un formato que permita ser utilizado por el monitor. Este adaptador puede estar incluido dentro de la tarjeta madre o puede estar incluido en una tarjeta de expansión, el cual está enchufado en una ranura de la tarjeta madre.

El número de **pixeles** que pueden mostrarse horizontal y verticalmente determinan la resolución del monitor. Cada pixel es un pequeño punto en la pantalla. La distancia entre los huecos es medida en **"puntos"**. Mientras más cerca estén los huecos, más pequeños son los puntos, la resolución es mayor. Por lo tanto, a mayor número de pixeles, hay mayor **resolución**, la cual resulta en imágenes más nítidas. Por lo tanto, un monitor con una resolución de 1280 X 1024 (1280 pixeles horizontalmente y 1024 verticalmente) tiene una mayor resolución que un monitor con una resolución de 1024 X 768 (1024 pixeles horizontalmente y 768 pixeles verticalmente).



Con el paso de los años, se han establecido diferentes estándares de video que determinan la resolución del monitor y el número de colores que éste puede mostrar. La mayoría de los programas de computación requieren un monitor con un adaptador que soporte como mínimo el estándar de **Video Graphics Array (VGA)** de 640 X 480. Los monitores más nuevos soportan otros estándares más avanzados como el **Super Video Graphics Array (SVGA)** de 800 X 600 o **VGA Extendido (XVGA)** de 1024 X 768.

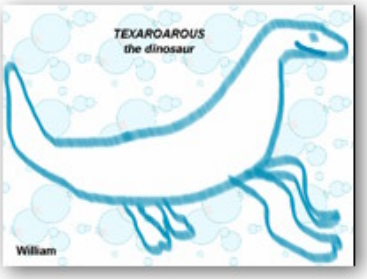
ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Busque los controles del monitor para **brillo**, **contraste**, y **alineación**.	
	
2. Baje el control de **brillo**.	¿La pantalla está oscura?
3. Suba el control de **brillo** a la configuración normal.	
4. Mueva la pantalla a la derecha utilizando el **ajuste horizontal**.	La pantalla se coloca hacia la derecha.
5. Regrese el **ajuste horizontal** a su posición original.	
6. (Opcional) Si tiene diferentes tipos de computadora, (monitor vs laptop), compare y contraste las apariencias.	

Dibujo de Dinosaurio en KidPix

Objetivo

En este ejercicio, experimentará con el programa gráfico KidPix para crear un dinosaurio.

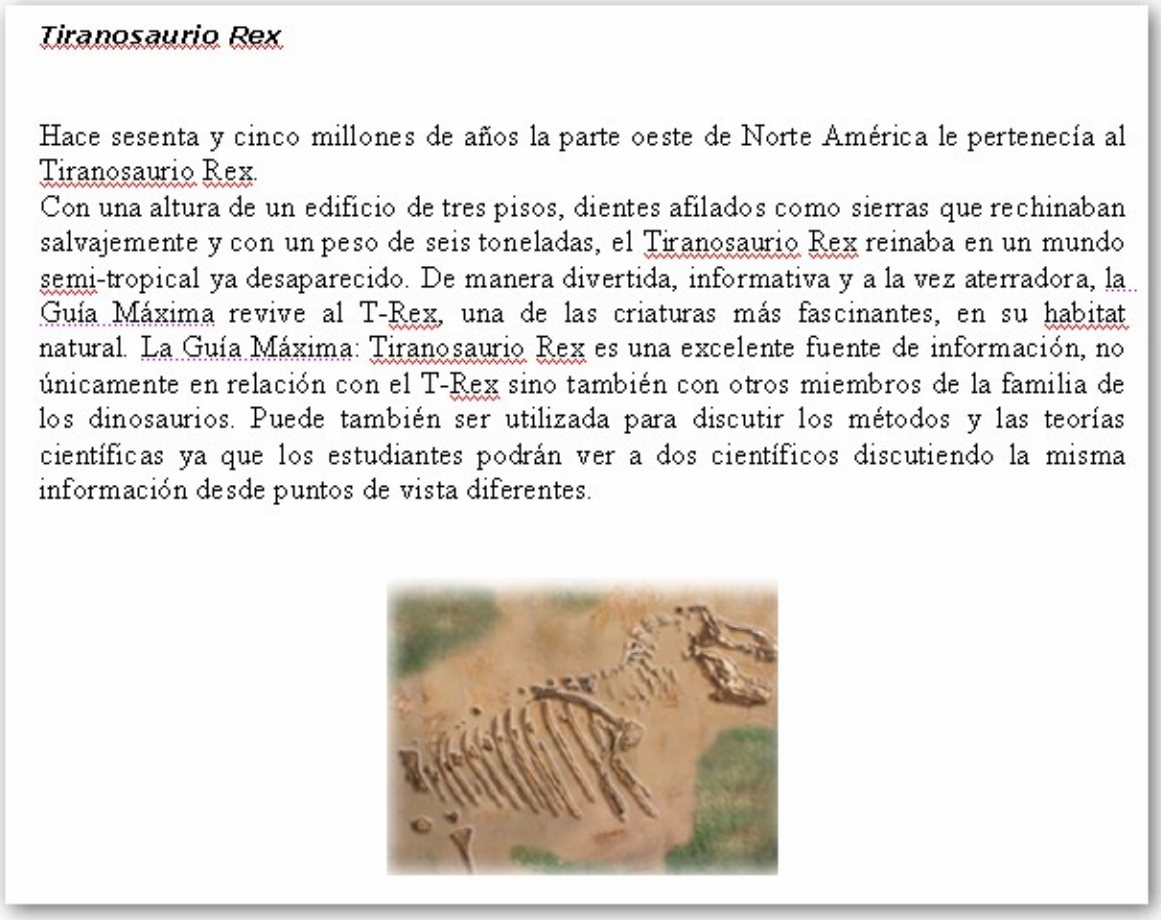
1. Asegúrese que **KidPix** se encuentra abierto.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Utilice **varias herramientas y tips** para **dibujar** un **dinosaurio**.	
2. Utilice la **herramienta de Texto** y **añada su nombre** en la parte inferior del dibujo.	
3. Añada el nombre del **dinosaurio** al dibujo.	
	
5. **Guarde** el dibujo como **DINOSAURIO**.	
6. Cierre **KidPix**.	

6. FUNDAMENTOS DEL PROCESADOR DE PALABRAS

Menús y Botones del Procesador de Palabras

Microsoft Word es la aplicación lider de **procesador de palabras** para computadoras personales. Con este programa puede crear variedad de documentos, desde una simple carta hasta un periódico de múltiples columnas combinando texto y gráficos.



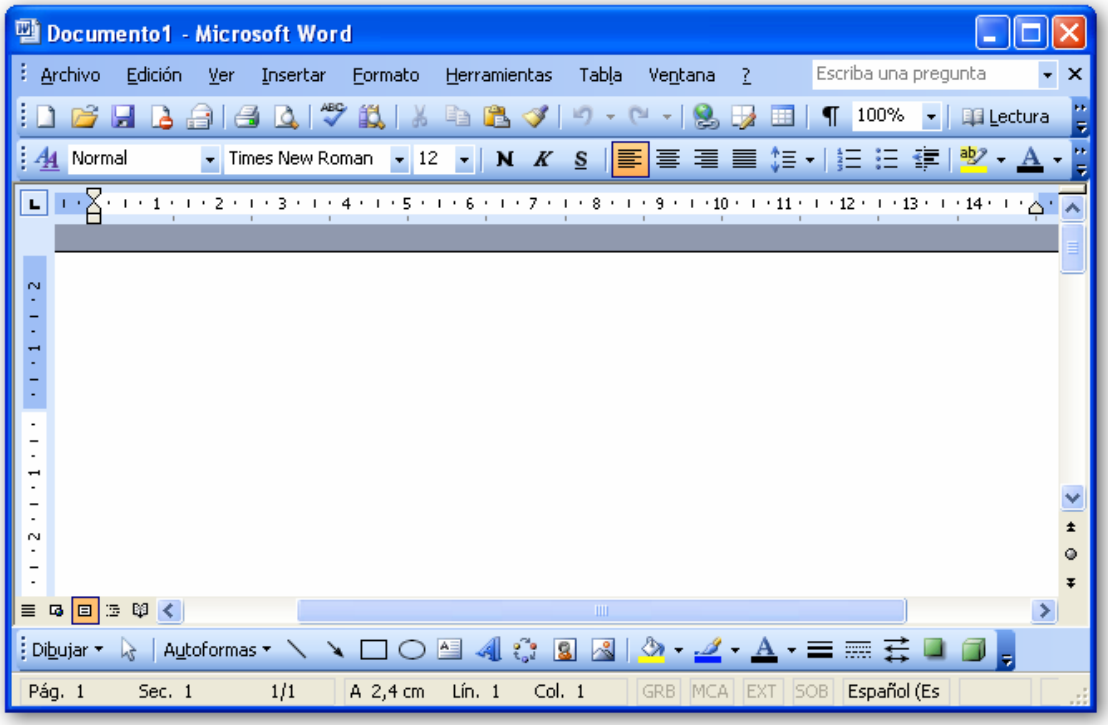
Tiranosaurio Rex

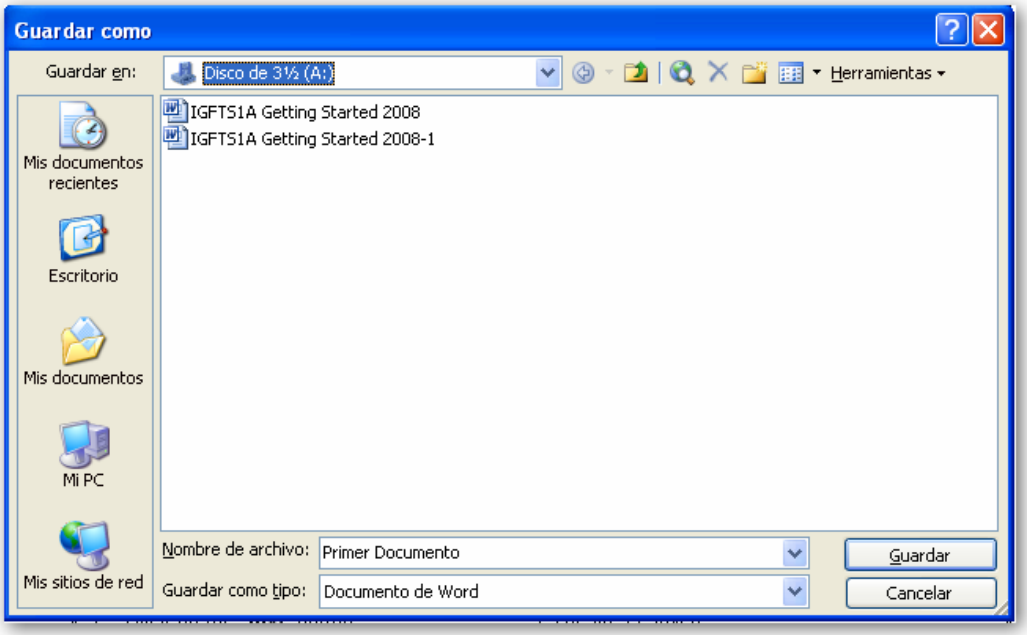
Hace sesenta y cinco millones de años la parte oeste de Norte América le pertenecía al Tiranosaurio Rex.
Con una altura de un edificio de tres pisos, dientes afilados como sierras que rechinaban salvajemente y con un peso de seis toneladas, el Tiranosaurio Rex reinaba en un mundo semi-tropical ya desaparecido. De manera divertida, informativa y a la vez aterradora, la Guía Máxima revive al T-Rex, una de las criaturas más fascinantes, en su habitat natural. La Guía Máxima: Tiranosaurio Rex es una excelente fuente de información, no únicamente en relación con el T-Rex sino también con otros miembros de la familia de los dinosaurios. Puede también ser utilizada para discutir los métodos y las teorías científicas ya que los estudiantes podrán ver a dos científicos discutiendo la misma información desde puntos de vista diferentes.

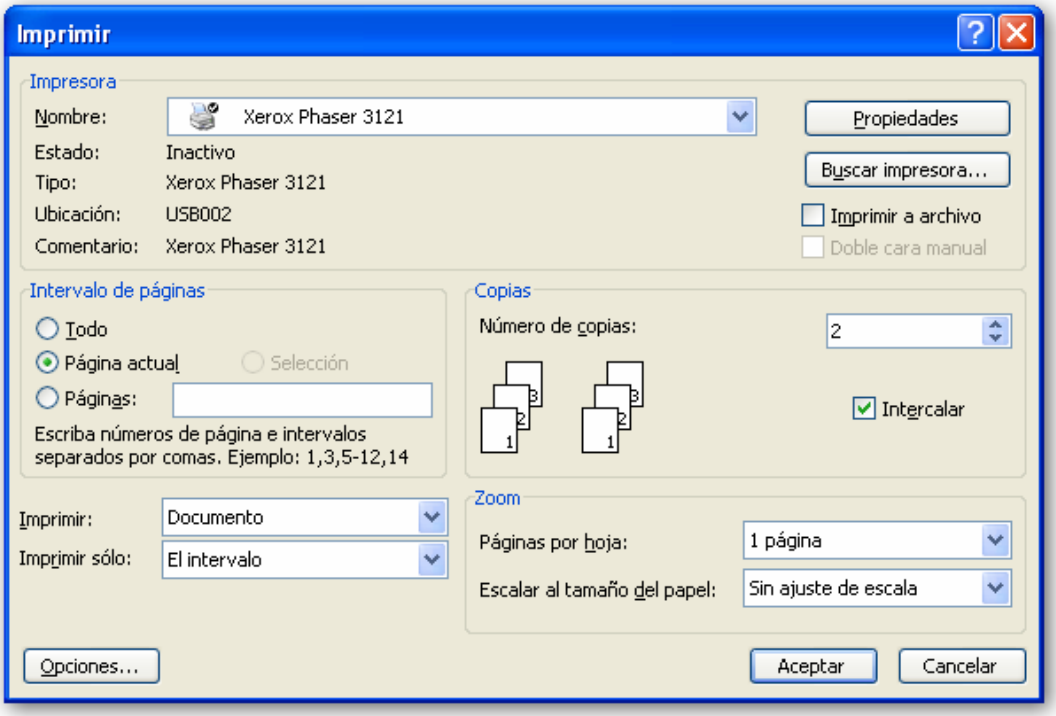
Ejemplo de documento de Microsoft Word con ilustración

Objetivo

En este ejercicio, **usará Microsoft Word para crear un documento corto**.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Haga clic en el **botón Inicio**. Señale **Todos los Programas** en el **Menú Inicio**.	
2. Haga clic en **Microsoft Word**.	**NOTA:** Si la ventana no aparece en tamaño toda la pantalla, haga clic en el botón Maximizar.
	
3. Escriba: **Estoy creándo este documento con Microsoft Word.** Presione Intro dos veces. Escriba: **(su nombre)** Presione Intro.	

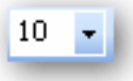
4. Inserte un **diskette** en la unidad A. Luego haga clic en el botón **Guardar.**	**NOTA:** Si no tiene unidad de diskette, guarde el archivo en la carpeta del estudiante.
5. Escriba: **Primer Documento**	**NOTA:** Windows le permite incluir hasta 255 caracteres en el nombre de un archivo.
6. Haga clic en el botón **Subir un Nivel**.	
7. Haga clic una vez más en el botón **Subir un Nivel**.	
8. En la lista que aparece, haga clic en **Disco 3 1/2 (A:).** Luego haga clic en el botón **Abrir.**	
	
9. Haga clic en el botón **Guardar**.	Se guarda el archivo.

10. Haga clic en el botón **Imprimir**. 	**NOTA:** Imprima una copia en una sola computadora (por ej. la computadora del instructor).
11. Haga clic (una vez) en la flecha hacia arriba de la caja **Número de Copias**.	
12. Haga clic en el botón **Página Actual**.	
	
13. Haga clic en el botón **Aceptar**.	
14. Seleccione el comando **Archivo, Cerrar**.	

PRÁCTICAS COMPLEMENTARIAS

1. **Inicie Microsoft Word** una vez más.
2. Escriba el siguiente **texto y complete las oraciones**.

   Mi animal favorito en el zoológico es un _____. Me gusta ese animal porque _____.
3. Presione **Intro** para añadir una línea.
4. Escriba su **nombre** y **apellido**.
5. **Resalte** su **nombre**.
6. Seleccione la flecha del cuadro **tamaño de fuente** en la barra de herramientas formato.



7. Elija **48**.
8. Seleccione **Formato** y **Fuente** en el menú.
9. Seleccione la flecha del cuadro **color de fuente**.

10. Elija el color Azul.
11. Haga clic en **Aceptar**.
12. Presione **Intro**.
13. Presione la tecla **Inicio** para ir al principio de la oración.
14. Presione la tecla **Fin** para ir al final de la oración.
15. Presione **Ctrl + Inicio** para ir al inicio del documento.
16. Presione **Ctrl + Fin** para ir al final del documento.
17. Presione **Intro** para añadir una línea. Escriba la fecha de hoy.
18. Use las teclas de flecha para desplazarse hacia arriba, abajo, derecha o izquierda en el texto.

19. **Guarde** el **documento** como **Animal**.
20. **Salga** de **Microsoft Word**.

Operaciones Básicas del Procesador de Palabras

Objetivo

En este ejercicio, aprenderá las operaciones de **cortar, copiar y pegar**.

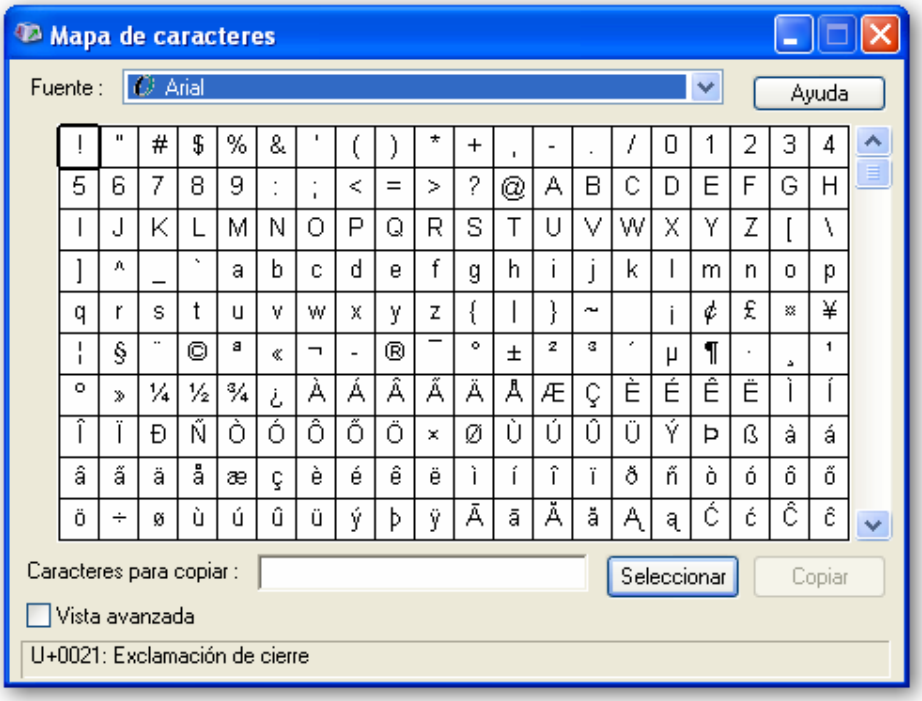
1. Asegúrese que se muestra un documento en blanco de **Microsoft Word**.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Escriba **su nombre**.	
2. Presione **Intro**.	
3. Escriba lo siguiente: **Hoy es Sábado.** **¡¡Hurra!!**	
4. Presione **Intro**.	
5. Resalte **¡¡Hurra!!**	
6. Cambie la **fuente** a **Rockwell Extra Bold** y el **tamaño de la fuente** a **20.**	**“ Hurra”**
7. Resalte **“Sábado”**.	
8. Haga clic en el botón **Cortar**. 	Se elimina la palabra Sábado del texto.
9. Haga clic en el botón Deshacer. 	Reaparece la palabra Sábado.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
10. Resalte la oración **"Hoy es Sábado".** Haga clic en el botón **Copiar**.	La copia de la oración se almacena en el portapapeles.
11. Posicione el cursor al final del documento y presione **Intro**.	El cursor se coloca en su nueva posición y se añade una línea.
12. Haga clic en el botón **Pegar**.	La copia de la oración se pega en el documento.
13. Haga clic en el botón **Pegar** una vez más.	La oración se pega otra vez.
14. Experimente con diferentes Fuentes, botones y operaciones que desee.	
15. **Cierre** el documento sin guardar.	
16. **Cierre** Word.	

Mapa de Caracteres

El Mapa de Caracteres es una utilidad de Windows para introducer caracteres especiales en un documento.

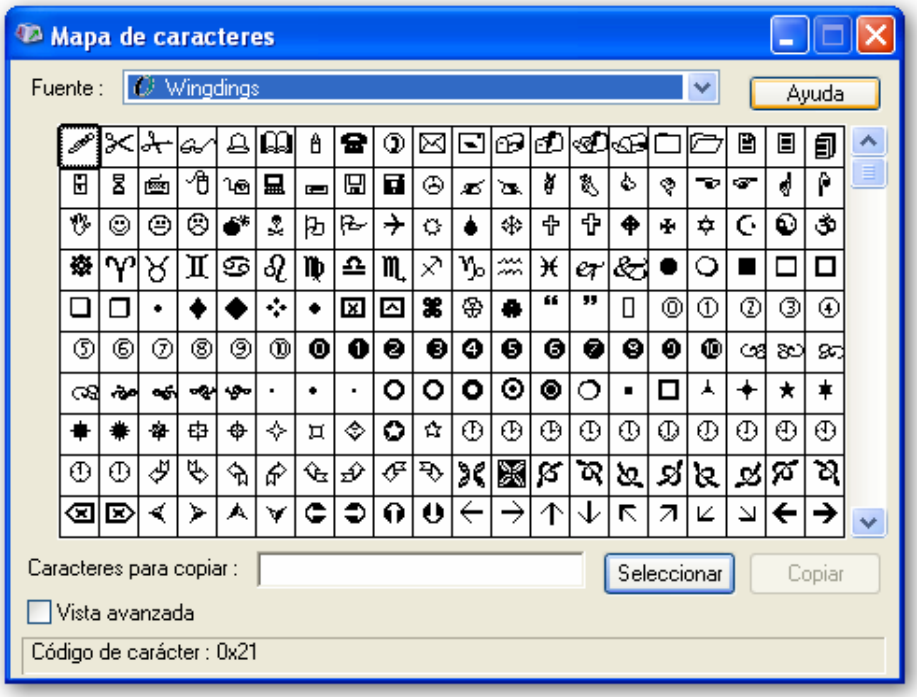


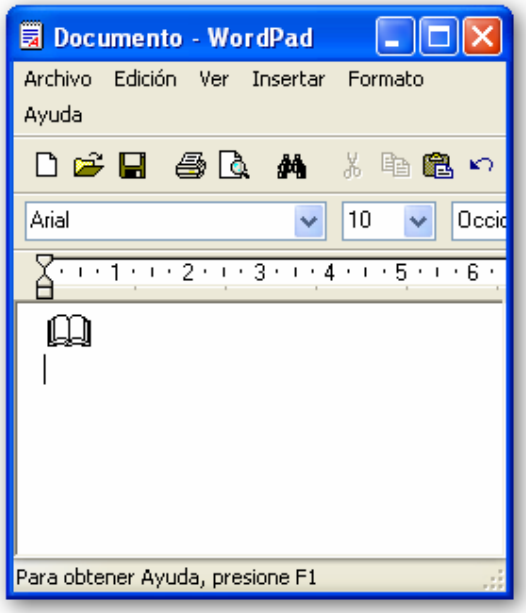
Ventana Mapa de Caracteres

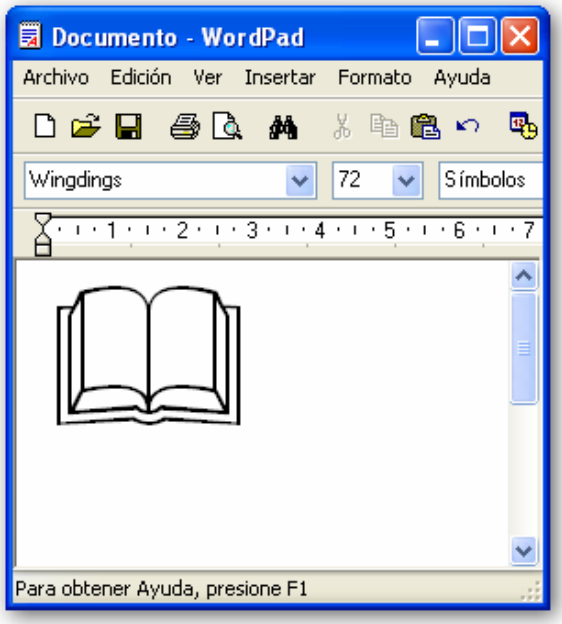
Objetivo

En este ejercicio **practicará el uso del Mapa de Caracteres**.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Seleccione **Inicio, Todos los Programas, Accesorios,** y **Mapa de Caracteres**.	
2. Haga clic sobre la flecha cerca de la **caja Fuente**.	Aparece una lista de fuentes.
3. Haga clic en la flecha en la parte inferior de la barra de desplazamiento para **desplazarse a través de todas las fuentes,** hasta que consiga **Wingdings**.	
4. Haga clic en **Wingdings**.	Aparace una lista de fuentes disponibles.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
	
5. Presione el **botón izquierdo del ratón** y mueva el cursor a través de los caracteres.	Se muestra una copia más grande del caracter que se señala.
6. Encuentre una **cara feliz**.	
7. Encuentre una **mano**.	o o
8. Encuentre un **ratón**.	o
9. Seleccione su **caracter favorito**.	Haga clic con el botón del ratón cuando el cursor este sobre el caracter.
10. Haga clic en **Seleccionar**.	El caracter aparece en la caja Caracteres para Copiar.
11. Seleccione **Copiar**.	El caracter se copia en el portapapeles.
12. Seleccione **Inicio, Todos los Programas, Accesorios** y **WordPad**.	

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
13. Seleccione **Edición** y **Pegar** en el menú.	Los caracteres copiados se pegan en el documento.
	
14. Seleccione la flecha cerca de la **caja tamaño de fuente.**	
15. Seleccione **72**.	

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
	
16. **Cierre WordPad** y el **Mapa de Caracteres.**	No guarde su trabajo.

7. FUNDAMENTOS DE INTERNET

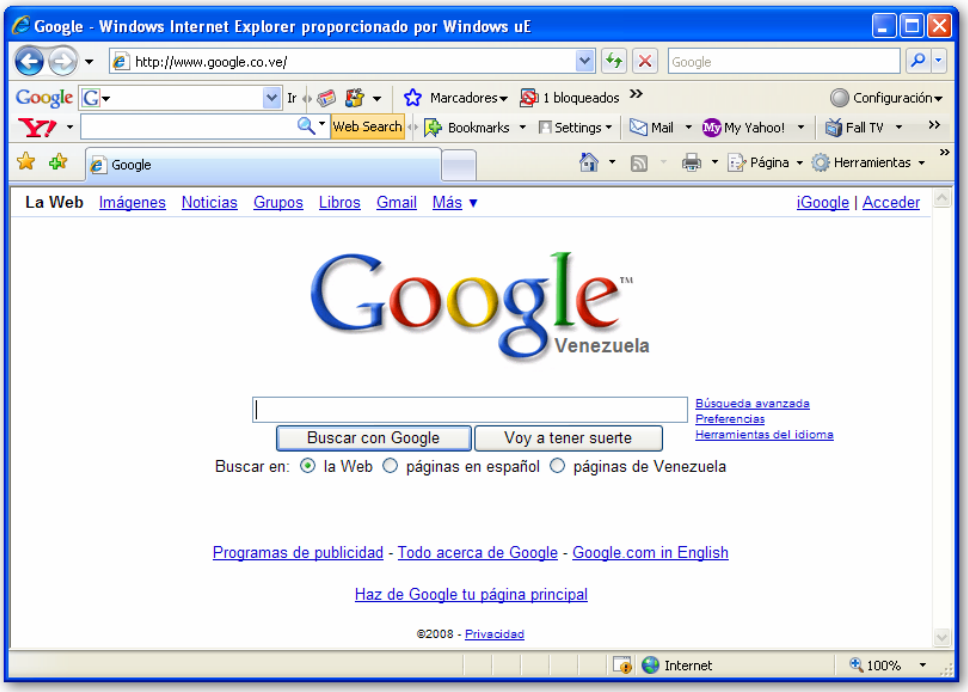
Búsqueda en Internet

Objetivo

En este ejercicio, **utilizará el motor de búsqueda Google para encontrar un sitio sobre mariquitas**.

1. Asegúrese que Internet Explorer se encuentra abierto.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. **Resalte** la **caja de dirección URL**.	
2. Escriba: **Google** Presione: **Ctrl + Intro**.	Aparece el sitio Web de Google. **NOTA:** Cuando usted presiona Ctrl+Enter después de introducir un nombre, Internet Explorer añade automáticamente WWW. antes del nombre y .com al final.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
	
3. En la caja de búsqueda, escriba: **Mariquitas**	
4. Presione **Intro.**	
5. Seleccione un sitio.	Posiblemente deba entrar en varios sitios hasta que encuentre uno de su preferencia. Necesitará un sitio con imágenes y texto.
6. Mantenga el sitio abierto y continúe con el siguiente ejercicio.	

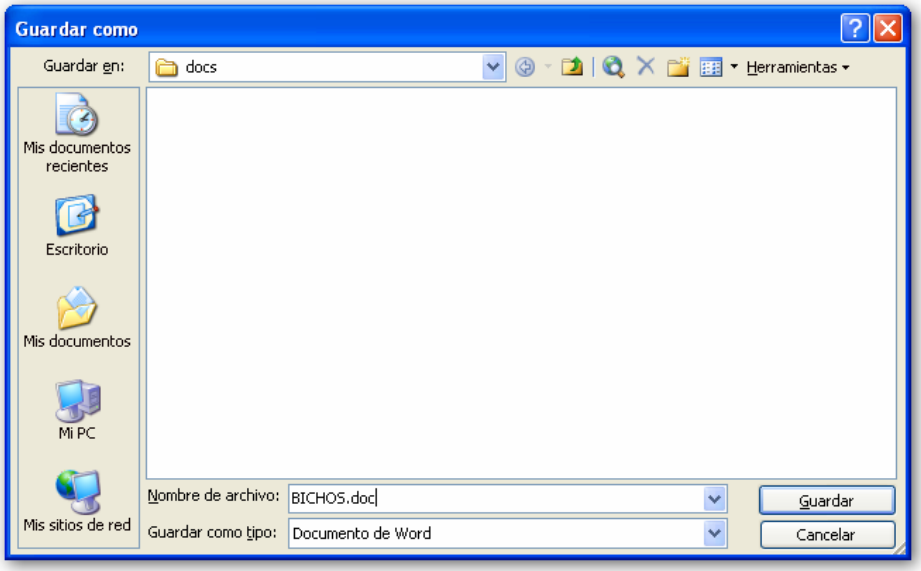
Copiar Información de Internet

Objetivo

En este ejercicio, **copiará información de Internet a un documento Word**.

1. Asegúrese que el sitio Web en Internet que contiene información sobre mariquitas se muestre en **Internet Explorer**.

2. Asegúrese que se muestra un documento en blanco en **Microsoft Word**.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. **Resalte un párrafo** de información de texto en el sitio web sobre mariquitas.	
2. Seleccione el comando **Edición, Copiar**.	El texto se copia en el portapapeles.
3. Cambie al **documento en Word**.	
4. Seleccione el botón **Pegar**.	El texto se copia en el documento de Word.
5. Seleccione el botón **Guardar**.	Aparece la caja de diálogo **Guardar**.
	
6. En nombre del archivo escriba: **BICHOS**	El documento de guarda como BICHOS.doc.

Reglas Copyright

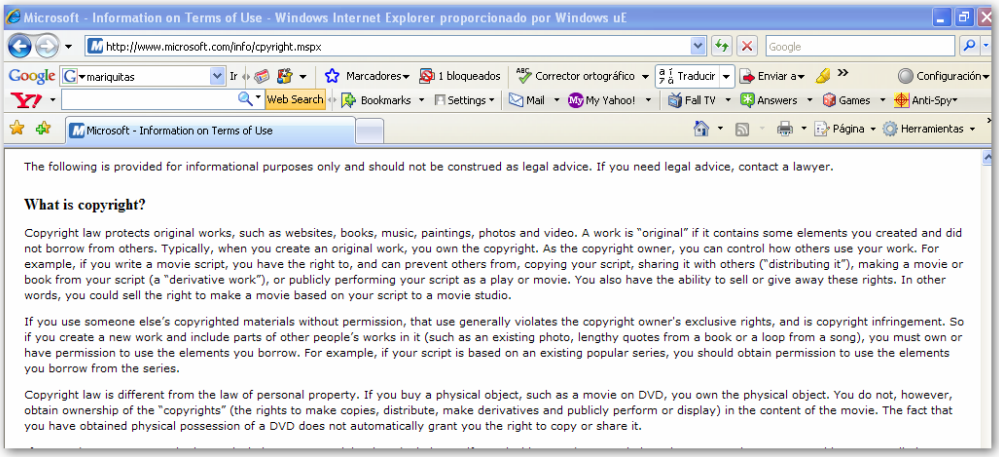
- **Copyright**
  La forma de protección de derecho de autor, le otorga a los autores la “autoría de trabajos originales”; incluye trabajos literarios, dramáticos, musicales, artísticos y de otros tipos intelectuales. Esto significa que si usted baja información de Internet, no tiene el derecho de usrala como su propia publicacióin sin el consentimiento del propietario.

- **Uso Correcto**
  El Acta de Copyright que estipula el Uso Correcto, permite la reproducción y otros usos de trabajos con copyright bajo ciertas condiciones para propósitos como crítica, comentarios, reporte de noticias, enseñanza (incluye copias múltiples párale uso en el salón de clases), becas o invesigación.

Objetivo

En este ejercicio, **verá la información copyright de varios sitios web.**

1. Asegúrese que se muestra **Internet Explorer**.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. En la caja de Dirección escriba: **www.microsoft.com**	
2. Presione **Intro**.	Aparece el sitio de Microsoft.
3. Seleccione **Terms of Use (Términos de Uso)** en la parte inferior de la página.	
4. Desplácese hacia abajo en la página hasta que alcance la sección etiquetada **"What is copyright?" (¿Qués es copyright?)**	
	
5. Lea y discuta las secciones etiquetadas: **"What is copyright?"** **"Isn't it in public domain?"** **"What about fair use?"**	
6. En la caja de dirección escriba: **www.nike.com**	

Microsoft - Information on Terms of Use - Windows Internet Explorer proporcionado por Windows uE
http://www.microsoft.com/info/cpyright.mspx
Microsoft - Information on Terms of Use
The following is provided for informational purposes only and should not be construed as legal advice. If you need legal advice, contact a lawyer.
What is copyright?
Copyright law protects original works, such as websites, books, music, paintings, photos and video. A work is "original" if it contains some elements you created and did not borrow from others. Typically, when you create an original work, you own the copyright. As the copyright owner, you can control how others use your work. For example, if you write a movie script, you have the right to, and can prevent others from, copying your script, sharing it with others ("distributing it"), making a movie or book from your script (a "derivative work"), or publicly performing your script as a play or movie. You also have the ability to sell or give away these rights. In other words, you could sell the right to make a movie based on your script to a movie studio.
If you use someone else's copyrighted materials without permission, that use generally violates the copyright owner's exclusive rights, and is copyright infringement. So if you create a new work and include parts of other people's works in it (such as an existing photo, lengthy quotes from a book or a loop from a song), you must own or have permission to use the elements you borrow. For example, if your script is based on an existing popular series, you should obtain permission to use the elements you borrow from the series.
Copyright law is different from the law of personal property. If you buy a physical object, such as a movie on DVD, you own the physical object. You do not, however, obtain ownership of the "copyrights" (the rights to make copies, distribute, make derivatives and publicly perform or display) in the content of the movie. The fact that you have obtained physical possession of a DVD does not automatically grant you the right to copy or share it.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
7. Presione **Intro**. Seleccione **Privacidad/ Términos de Uso** en la parte inferior de la página. Navegue rçapidamente la información **Copyright**.	
8. En la caja de dirección escriba: **www.msnbc.com**	
9. Presione **Intro**. Navegue rápidamente la información de **Terms and Conditions** en la parte inferior de la página.	

Calidad de la Información en Línea

Objetivo

En este ejercicio, **evaluará la calidad de la información de un sitio en Internet**.

1. Asegúrese que **www.msnbc.com** (página principal) se muestra en **Internet Explorer**.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Desplácese a través del sitio y descubra cuando se actualizaron las **Top Stories**.	
2. **Desplácese** a través del sitio y encuentre el **autor de las historias**.	¿Reconoce algún nombre?

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
3. Liste otra manera de determinar si la información publicada en un sitio es cierta.	¿Toda la información en Internet es fiable?
4. **Desplácese** a través del sitio y observe si puede encontrar **información adicional** respecto a la **exactitud** de la información y qué tan **actual** es.	

Copiar y Pegar Imágenes de Internet en Word

Objetivo

En este ejercicio, **importará una imagen a un documento de Word**.

1. Asegúrese que se muestra **Internet Explorer**.
2. Asegúrese que se muestra un documento en blanco de **Microsoft Word**.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Presione **Alt + Tab** hasta que la ventana de Internet Explorer se encuentre activa.	Puede desplazarse a través de todas las ventanas abiertas utilizando las teclas Alt+Tab.
2. En la **caja de Dirección** escriba: www.google.com y presione **Intro**.	
3. En la caja de Búsqueda escriba: **imagen Mariquita**	Busque una imagen de una mariquita.
4. Busque los sitios que tengan las mejores imágenes de mariquitas.	
5. Haga clic con el botón derecho del ratón sobre la imagen y seleccione **Copiar** en el menú de atajo que aparece.	
6. Cambie a la **ventana de Word**.	NOTA: Esta es una buena ocasión para mostrarle a los estudiantes como cambiar de un programa a otro.
7. Escriba: **Las Mariquitas son insectos muy coloridos**.	
8. Presione **Intro** dos veces.	Se añaden dos líneas en blanco.
9. Haga clic con el botón derecho en el área vacía debajo del texo. Seleccione **Pegar**.	La imagen de la Mariquita se pega debajo del texto.
10. **Redimensione** la imagen.	NOTA: Posiblemente tenga que explicar a sus estudiantes como redimensionar una imagen.
11. Presione la tecla **Ctrl.** Y luego presione la tecla **E**.	Se resalta el documento entero.
12. Seleccione el botón **Centrar**.	Todo se centra en la página.
13. Seleccione el comando **Archivo, Guardar como**. Guarde el archivo como **MARIQUITA.doc**.	
14. **Cierre** Word.	

8. ESCRIBIR UNA HISTORIA

Objetivo

En este ejercicio, **escribirá una historia con Microsoft Word**.

1. Asegúrese que se muestra un documento en blanco en **Word.**

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Seleccione el comando **Archivo, Abrir**.	
2. Desplácese al archivo **MARIQUITA.doc** y haga clic en **Abrir**.	
3. Copie y pegue más información sobre mariquitas desde Internet al documento en Word.	Busque en Internet para aprender más sobre las mariquitas.
4. Experimente con las opciones de formato.	Cambie la fuente, tamaño de fuente, color, alineación de texto, etc.
5. Haga clic en el botón **Guardar**.	Se guarda el documento.

Edición de una Historia

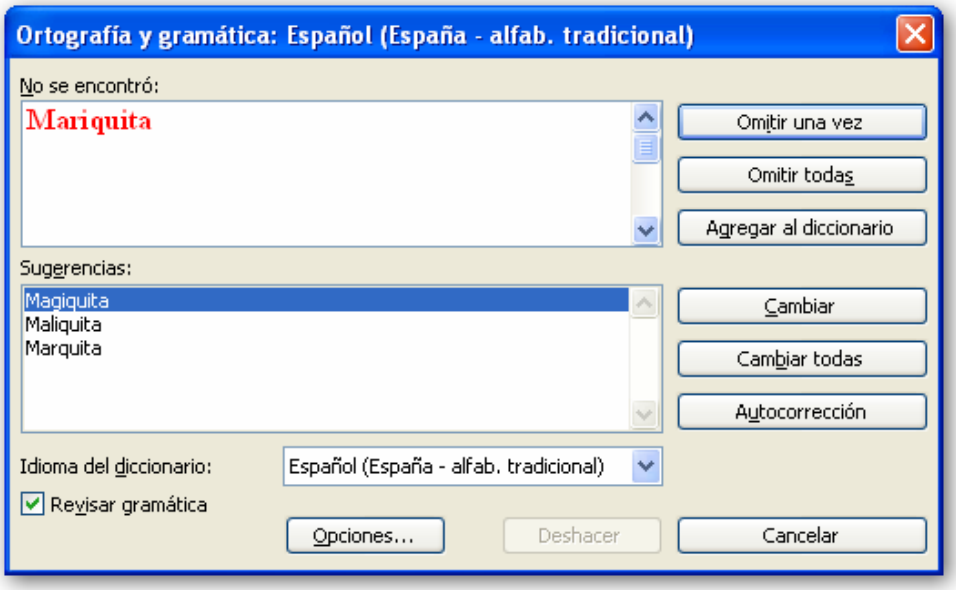
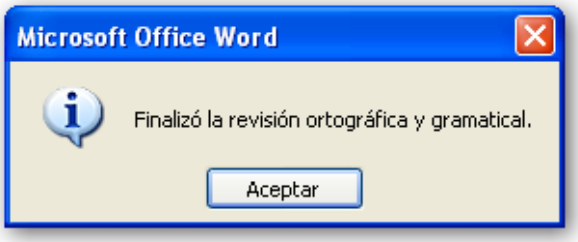
Hable a sus estudiantes sobre qué significa editar una historia (revisar gramática, ortografía, etc).

Objetivo

En este ejercicio, **utilizará las opciones de Word para hacer algunas ediciones básicas a una historia.**

1. Asegúrese que se muestra MARIQUITA.dic en **Microsoft Word**.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Añada el título **MARIQUITAS** al inicio del documento.	
2. Resalte el título. Seleccione los botones **Centrar, Negrita y Cursiva**.	El texto se centra en la página en negrita y cursiva.
3. Haga clic en la **imagen** de la mariquita y luego en le botón **Alinear a la Derecha**.	La imagen se ubica a la derecha de la página.
4. **Resalte algunas palabras** y reescríbalas de manera que estén **mal escritas**.	
5. Presione **[Ctrl] + [Inicio]**.	El cursor se mueve al inicio del documento.
6. Seleccione el botón **Ortografía y Gramática**.	Se abre la caja de diálogo.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
	
7. Si la palabra resaltada es incorrecta, seleccione una de las alternativas sugeridas o corrija manualmente la palabra. Haga clic en **Cambiar**	Cuando la revisión de ortografía y gramática está completa, aparece una caja de diálogo como la siguiente.
	
8. Haga clic en el botón **Guardar**.	El archivo se guarda una vez más.
9. Cierre el documento y Word.	.

Trabajar con archivos de Sonido

Objetivo

En este ejercicio, **crear y editará un archivo de sonido.**

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Seleccione **Inicio, Todos los Programas, Accesorios, Entretenimiento** y **Grabadora de Sonidos.**	Nota: Haga que los estudiantes trabajen en grupos en esta actividad. Asegúrese que el micrófono está conectado a la computadora y encendido.
2. Haga clic en el botón **Grabar** para grabar el sonido. 	
3. **Grabe su nombre** con una voz graciosa.	Nota: Cada persona del grupo puede grabar su nombre una después de la otra en la misma grabación.
4. Seleccione el botón **Detener** cuando haya finalizado. 	

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
5. Haga clic en el botón **Reproducir** para escuchar la grabación.	
6. Seleccione el comando **Efectos, Añadir Eco**	
7. Haga clic en el botón **Reproducir**.	
8. Seleccione el comando **Efectos, Reversa**.	
9. Haga clic en el botón **Reproducir**.	El archivo de sonido se escucha al revés.
10. Seleccione el comando **Efectos, Aumentar Velocidad.**	
11. Haga clic en el botón **Reproducir**.	El archivo de sonido se escucha a mayor velocidad.
12. Explore **otros efectos** y **escuche** los cambios.	
13. Haga clic en el botón **Cerrar**.	No guarde los cambios.

Trabajar con archivos de video

Si los archivos de video no están disponibles, busque en la computadora archivos para utilizar en este ejercicio. Los archivos del estudiante dados en este curso, incluyen algunos archivos de video.

Objetivo

En este ejercicio, **verá archivos de video**.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. En los archivos de estudiantes, haga doble clic en **free-d-land_big.avi.**	Se abre Windows Media player (o el programa que tenga por defecto su computadora).

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
2. Haga clic en el botón **Reproducir**. 	El video comienza.
3. Seleccione el botón **Detener**. 	
4. (Opcional) Vea otros archivos de video.	

9. MULTIMEDIA

Introducción a la Presentación de Diapositivas de KidPix

Objetivo

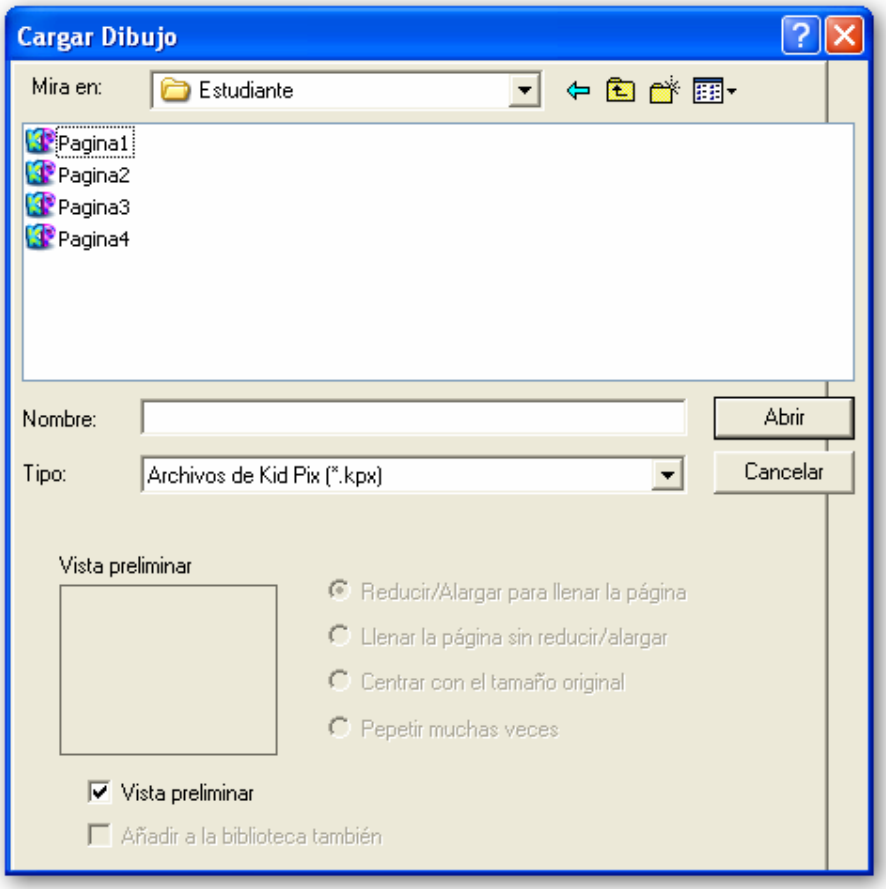
En este ejercicio, **aprenderá cómo utilizar el programa KidPix para la presentación de diapositivas**.

1. Asegúrese quu se encuentra abierto el programa KidPix.

Objetivo

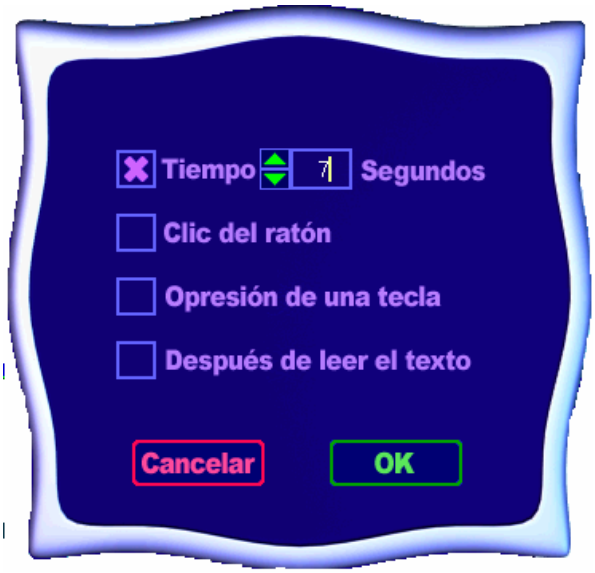
Aprender cómo crear presentaciones multimedia utilizando el programa KidPix.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Seleccione el botón **Ir a Presentaciones** localizado en la esquina inferior derecha de la pantalla de KidPIx.	Se abre el programa de Presentaciones de KidPix.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
• Se resalta la primera diapositiva. Seleccione el botón **Cargar Dibujo** localizado debajo de la diapositiva.	
• Seleccione el archivo **Página1** y luego **Abrir**.	El archivo Página1 se carga en la diapositiva 1.
	
• Seleccione el botón **Cargar Dibujo** de la segunda diapositiva.	
• Seleccione el archivo **Página2** y luego **Abrir**.	El archivo Página2 se carga en la diapositiva 2.
• Seleccione el tercer botón **Cargar Dibujo**. Seleccione el archivo **Página3** y luego **Abrir**.	El archivo Página3 se carga en la diapositiva 3.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
• Seleccione el cuarto botón **Cargar Dibujo**. Seleccione el archivo **Página4** y luego **Abrir**.	El archivo Página4 se carga en la diapositiva 4.
• Haga clic en el botón **Tocar**.	Se reproduce la presentación con la configuración por defecto.
• Seleccione la diapositiva número 1. Seleccione **Herramientas** y **Cambiar Efectos** en el menú.	Aparece la caja de diálogo **Seleccione Transición y Sonido.**

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
• Escoja la Transición llamada **Implode** (el último efecto de transición en la primera fila).	
• Seleccione el sonido llamado **Laugh** (el primer sonido en la tercera fila).	
• Seleccione **Inspección Previo.**	Escuche el sonido y vea la transición si desea.
• Seleccione **OK**. Haga clic en el botón **Tocar**.	Se muestra la presentación con la primera diapositiva con el efecto de transición Implode y el efecto de sonido Laugh.
• Haga clic en el botón **Transiciones de Diapositivas localizado encima del botón Tocar.**	
• Haga clic en las **flechas de Transición de Diapositiva**, en cada diapositiva. Añada una nueva transición y efecto de sonido para cada diapositiva.	

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
• Seleccione el botón de **Tiempo** debajo de la primera diapositiva. 	Se abre la caja de diálogo.
	
• Seleccione **Clic del Ratón** y **OK.**	Ahora las diapositivas pasarán de una a otra con el clic del ratón.
• Seleccione el botón **Tocar**. **Desplácese** a través de la presentación **haciendo clic con el ratón.**	
• Seleccione el comando **Archivo, Guardar como**. Llame a la presentación **TREX**.	Se guarda la presentación.
• Seleccione **Ir a la Zona de Pintura**.	Reparece el programa gráfico.
• Seleccione el comando **Archivo, Salir**.	

10. PRODUCIR UNA PRESENTACIÓN

Crear una Presentación.

1. Asegúrese que está abierto el programa gráfico KidPix.

Objetivo

En este ejercicio, **creará una presentación sencilla**.

ACCIÓN PASO A PASO	RESPUESTA & COMENTARIOS
1. Cree y guarde 3-4 dibujos en KidPix para usarlos en una presentación.	Nota: El profesor debe especificar los principios del tema de la presentación.
2. Haga clic en el botón **Ir a Presentaciones**.	Se abre el programa de presentaciones de KidPix.
3. **Cargue** sus dibujos guardados en sus respectivas diapositivas.	
4. Añada efectos de transición y sonido, y cambie el tiempo de la diapositiva al que desee.	
5. Haga clic en el botón **Tocar**.	Se muestra la presentación.
6. Seleccione el comando **Archivo, Guardar como**. Llame la presentación **MIPRESENTACIÓN**.	La presentación se guarda como MIPRESENTACIÓN.kpx.
7. Seleccione el comando **Archivo, Salir**.	Se cierra el programa.

Repaso

Objetivo

Repase las ideas y palabras que aprendió.

¡Juegue Trivia en la Computadora!

1. Divida a los estudiantes en **dos** o **tres grupos**.
2. **Utilice una moneda** o **cualquier otro método** para ver qué grupo tiene la oportunidad de responder la primera pregunta.
3. El **profesor hará la primera pregunta** al grupo que responderá de primero. Si el grupo responde correctamente en 5 segundos, reciben 5 puntos. Si responden incorrectamente, el otro grupo tiene la oportunidad de responder la pregunta.
4. El **primer grupo que obtenga 30 puntos, gana.**

Haga preguntas como:

- (**Verdadero** o Falso) Paint es una aplicación que viene con Windows.
- (**Verdadero** o Falso) Juegos también viene con Windows.
- (**Verdadero** o Falso) Los iconos representan gráficamente un programa.
- (**Verdadero** o Falso) El portapapeles almacena temporalmente un item que ha sido copiado.
- (**Verdadero** o Falso) Use un mapa de caracteres para añadir un carácter especial a un documento.
- (**Verdadero** o Falso) Paint le permite dibujar figuras, añadir color y escribir.
- (**Verdadero** o Falso) El Panel de Control es un submenú del menú Configuración.
- (**Verdadero** o Falso) Antes de correr un título de software en su computadora, debe instalarlo.
- (Verdadero o **Falso**) La bola del ratón tiene un odómetro.
- (Verdadero o **Falso**) El tamaño más grande de fuente es 28.
- (Verdadero o **Falso**) Un ratón requiere una alfombrilla.
- (**Verdadero** o Falso) El botón Inicio está localizado en la barra de tareas.
- (Verdadero o **Falso**) La unidad de disco duro actúa como el cerebro de la computadora.
- (Verdadero o **Falso**) Encienda y apague la computadora lo más rápido posible para ahorrar tiempo.
- (Verdadero o **Falso**) Un láser elimina rápidamente las huellas digitales de un CD.
- (Verdadero o **Falso**) Mantenga sus discos en un sitio caliente.

- (Verdadero o **Falso**) La tarjeta padre controla la computadora.
- (Verdadero o **Falso**) La impresora está conectada a la computadora con un cable de poder.
- (**Verdadero** o Falso) El ventilador mantiene fría la parte interna del computador.
- (Verdadero o **Falso**) El ratón trabaja correctamente si suena cuando lo mueve.
- (**Verdadero** o Falso) La computadora requiere corriente.
- (Verdadero o **Falso**) El teclado es el único dispositivo de entrada de la computadora.
- (Verdadero v **Falso**) Tenga su comida o bebida con su computadora para mantenerla contenta.
- (Verdadero o **Falso**) Cuando haya terminado un documento, utlice el botón de encendido para apagar la computadora. Todos los documentos y programas reaparecerán cuando la vuelva a encender.
- (**Verdadero** o Falso) Puede pegar a su computadroa un teclado, ratón, monitor, micrófono, joy stick y una cámara.
- ¿Qué es un protector de voltaje?
- Nombre dos programas que vienen con Windows
- ¿Cuántos botones tiene un ratón?
- ¿Qué es un puerto?
- ¿Qué tecla presiona cuando elimina un carácter a la izquierda del cursor?

Etiquete los siguientes botones/iconos.

1. _____

2. _____

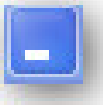
3. _____

4. _____

5. _____

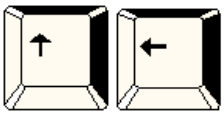
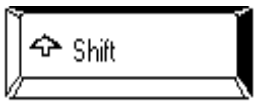
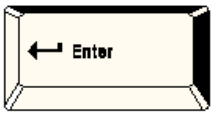
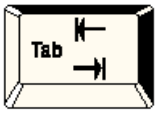
APÉNDICE A RESUMEN DE BOTONES & COMBINACIONES DE TECLAS

A continuación le presentamos un resumen de botones y combinaciones teclas de operaciones de Windows presentados en este manual.

SECUENCIA DE COMANDOS	COMBINACIÓN DE TECLAS	BOTONES DE BARRAS DE HERRAMIENTAS
Botón Cerrar		
Botón Restaurar		
Botón Minimizar		
Botón Maximizar		
Subir un Nivel		
Botón Copiar	**Ctrl + C**	
Botón Centrar	**Ctrl + T**	
Botón Menú Inicio	**Ctrl + Esc**	

SECUENCIA DE COMANDOS	COMBINACIÓN DE TECLAS	BOTONES DE BARRAS DE HERRAMIENTAS
Botón Imprimir	**Ctrl + P**	
Botón Alinear a la Izquierda	**Ctrl + Q**	
Botón Alinear a la Derecha	**Ctrl + D**	
Botón Guardar	**Ctrl + G**	
Edición, Pegar	**Ctrl + V**	
Edición, Cortar	**Ctrl** + **X**	
Edición, Deshacer	**Ctrl** + **Z**	
Botón Ortografía y Gramática	F7	

Tecla	Botón	Acción
Inicio		Mueve el cursor al inicio de la línea.

Fin		Mueve el cursor al final de la línea.
Re Pág		Mueve el cursor una pantalla hacia arriba.
Av Pág		Mueve el cursor una pantalla hacia abajo.
Teclas de Flecha		Mueve el cursor un caracter en la dirección de la flecha.
Suprimir		Elimina un caracter a la derecha del cursor o elimina los caracteres resaltados.
Retroceso		Elimina un caracter a la izquierda del cursor.
Bloq Mayús		Coloca todos los caracteres de letras en mayúsculas.
Tecla Mayúscula		Coloca los caracteres en mayúscula o en caracteres especiales.
Tecla Intro		Mueve el cursor a una línea nueva.
Tecla Tab		Mueve el cursor 1 cm a la derecha o por el espacio previamente establecido.

APÉNDICE B TIPS KIDPIX DELUXE 4

Herramientas de dibujo:

- Para **dibujar** una **curva**, haga clic en la forma de Curva y presione el botón del ratón mientras dibuja una línea. Suelte el botón del ratón, luego doble la línea hasta lograr la curva que desea.
- Para **dibujar** un **polígono**, haga clic en la forma de Polígono. Dibuje los lados, haciendo clic después de hacer cada uno. Finalice haciendo clic en el punto de partida.
- Si **cambia la Textura del Papel** y luego dibuja con Creyón, Tiza o Marcador, se muestra un **patrón debajo de su dibujo**.

Herramientas de Arte:

- Si rellena con una **mezcla**, puede presionar el botón del ratón en su dibujo mientras la mezcla aparece. Luego, sin soltar el botón, mueva el ratón para cambiar el sitio donde se muestra la mezcla.
- Puede diseñar su **propio patrón de dos colores**. Rellene un área con un color sólido, luego cambia el color actual y rellene la misma área con un patrón de color simple.
- Para **recoger un color** con el Gotero, abra el selector de color. Haga clic en el Gotero. Mueva el gotero a su dibujo. Haga clic cuando aparezca el color que desea. Se cierra el Selector de Color y el color que eligió se convierte en un nuevo color para dibujar y pintar.

Texto:

- Para revisar la ortografía, haga clic en el menú Herramientas y seleccione Verificar Orotgrafía. Si una palabra no aparece en el diccionario de KidPix, y quiere cambiarla, puede hacer clic en una palabra en la lista de Sugerencias o escribir una palabra en la caja Cambiar a y hacer clic en Change (Cambiar). Puede saltarla haciendo clic en Skip o puede añadir la palabra al diccionario haciendo clic en Learn. Haga clic en Done cuando haya terminado.
- Para escuchar **todo** el **texto** de un dibujo, haga clic en el menu Controles y Activar pronunciación de Texto. Luego, haga clic en Play.
- Para **escuchar** la lectura de **una caja de texto**, haga clic sobre la caja de texto que desea escuchar. Haga clic en el menú Controles y Activar Pronunciación de Texto. Luego, haga clic en el botón Leer Texto en la bandeja de Texto.

Películas:

- Para ver una película completa, haga clic en la película y en **la manecilla para reproducir**. Para detener la película, haga clic nuevamente sobre la manecilla.
- Para reproducir una película cuadro a cuadro, haga clic en la película y en **la manecilla cuadro a cuadro**.
- Puede hacer una presentación de **KidPix dentro de** una **película QuickTime.**
- Para **imprimir** un cuadro específico de su **película**, utilice la manecilla cuadro a cuadro para ir al cuadro correcto, y luego seleccione Imprimir.

Imprimir Dibujos:

- Puede imprimir un dibujo de KidPix en su tamaño regular o como afiche. Seleccione Imprimir del menú Archivo, luego escoja Página Completa o Poster. Si selecciona Poster, luego escoja 2X2 o 2X3 (ej. 2X2 imprimirá su trabajo en cuatro hojas que podrá unir para hacer un afiche).

Importar Objetos:

- Puede **añadir fondos** existentes en la librería. Para importar un fondo, seleccione el comando Añadir, Importar Fondo, y luego el archivo que quiere utilizar como fondo. Seleccione una opción:
  -**Reducir/alargar para llenar la página** ajusta el tamaño del dibujo al fondo entero, pero puede deformar el dibujo.
  -**Llenar la página sin reducir/alargar** ajusta el tamaño del relleno al del fondo, pero al mantener la forma del dibujo, puede dejar un espacio en blanco.
  -**Centrar con el tamaño original**,
  -**Repetir muchas veces** repite el dibujo en el tamaño original hasta que el fondo completo se encuentre lleno.
  Seleccione Abrir para importar el fondo.
- Para **añadir un dibujo** de otro programa, seleccione el comando Añadir, Insertar Gráfico del menú. Encuentre el dibujo que desea añadir. Escoja una opción: Reducir/alargar para llenar la página, Llenar la página sin reducir/alargar, Centrar con el tamaño original, o Repetir muchas veces. Haga clic en el dibujo y arrástrelo donde desee colocarlo.
- Para **añadir una película QuickTime**, seleccione el comando Añadir, Insertar Animación en el menú. Seleccione la película QuickTime de la lista y luego escoja Abrir. Arrastre la película al área que desee. **NOTA:** Puede añadir solamente una película QuickTime para cada dibujo.

Exportar Objetos:

- Para **exportar un dibujo de KidPix,** seleccione el comando Archivo, Exportar en el menú. Navegue al directorio donde desea guardar su dibujo. Escriba un nombre y elija el formato para exportar—**JPEG, PICT, or BMP** (los archivos JPEG pueden ser abiertos en aplicaciones de Mac PC, los BMP en PCs, y PICTs en MACs), **Flash** (animaciones y sonidos se reproducirán utilizando Flash player plug-in), **Stand Alone Page** (los dibujos se ven sin otro programa; las películas se convierten en un cuadro simple), o **Page As QuickTime Movie** (las animaciones y sonidos se reproducirán utilizando QuickTime player plug-in). Se guarda la selección.
- Para **exportar una Presentación** seleccione el comando Archivo, Exportar en el menú. Navegue al directorio donde quiera guardar su presentación. Escriba un nombre para la presentación y escoja un formato para exportar—**SlideShow to Go** (crea una carpeta con todo lo necesario para correr la presentación con KidPix en una computadora diferente; exactamente copia la carpeta a otra computadora, seleccione Archivo, Abrir y escoja la presentación) o **QuickTime** (la película se reproducirá utilizando el QuickTime player plug-in). Luego, escoja Guardar.

Menú Archivo

- **Nuevo** – Crea un nuevo dibujo o presentación.
- **Abrir** – Abre un dibujo o presentación de KidPix. Las carpetas por defecto son My Pictures o My SlideShows, pero puede navegar otras carpetas.
- **Guardar como** – Guarda el dibujo o presentación abiertos.
- **Exportar** – Guarda el dibujo o presentación en un formato diferente.
- **Imprimir** – Imprime el dibujo o presentación abiertos.
- **Cambiar de usuario** – Permite cambiar de usuario; usa la configuración y carpeta del nuevo usuario.
- **Salir** – Cierra KidPix.

Menú Edición

- **Deshacer Añadir objeto** – Deshace el último cambio (como el botón Deshacer).
- **Cortar** – Remueve la selección actual y la coloca en el portapapeles.
- **Copiar** – Coloca una copia de la selección actual en el portapapeles.
- **Pegar** – Pega cualquier cosa que se encuentre en el portapapeles.

Menú Añadir

- **Insertar Gráfico** – Añade un dibujo creado en otro programa.
- **Insertar Animación** – Añade una película QuickTime movie a un dibujo de KidPix.
- **Cargar Imagen** – Carga un dibujo en la diapositiva actual de su presentación.
- **Caracteres Especiales** – Inserta caracteres especiales en una caja de texto (e.j. ¿).
- **Insertar Textura de Papel** – Aplica textura al fondo cuando utiliza creyón, marcador o tiza.
- **Importar Fondo** – Importa un dibujo de otro programa como fondo para su dibujo.
- **Importar Sonido** – Importa un sonido de su computadora como un sonido adjunto a su dibujo.

Menú Herramientas

- **Editar Texto ABC** – Le permite personalizar el texto que se ve en el Pincel Loco.
- **Verificar Ortografía** – Revisa la ortografía en todas las cajas de texto.
- **Aplanar texto** – Convierte las cajas de texto como parte del fondo.
- **Aplanar calcomanías** – Convierte a las calcomanías como parte del fondo.
- **Dígalo así** – Le enseña a KidPix a decir las palabras de una manera específica.
- **Cambiar efectos** – Personaliza la configuración de su Presentación.
- **Elegir color de fondo** – Establece el color del fondo de su Presentación.
- **Máquina de Ideas** – Seleccione de una colección de plantillas diseñadas para desarrollar su creatividad.

Menú Controles

- **Desactivar sonidos de Herramientas** – Establece si las herramientas y botones hacen sonidos cuando hace clic sobre ellos.
- **Desactivar pronunciación de texto** – Establece si KidPix lee el texto de las cajas de texto cuando ejecuta su página.
- **Desactivar sonido adjuntado** – establece si KidPix reproduce el sonido adjunto cuando ejecuta su página.
- **Cambiar a Español/ Switch to English** – Cambia entre Inglés y Español.
- **Activar avance manual** – Omite la configuración de transición en su presentación, de manera que pueda hacer clic con el ratón para avanzar las diapositivas.
- **Ver nota del maestro** – Si el profesor escribió una nota, entonces selecciónela para verla.
- **Limpiar** – Pone en blanco las diapositivas de una presentación.
- **Ir a Presentaciones/Zona de Pintura** – Cambia de la zona de pintura a la de presentaciones o viceversa.

Menú Ayuda

- **Película de Introducción** – Ver una película de introducción. Hay una película para la Zona de Pintura y otra para la de Presentaciones.
- **Ayuda** – Selecciónela, luego haga clic en el item sobre el cual necesita ayuda. Lea y escuche el mensaje. Algunos ítems tienen videos que le muestran cómo usar la herramienta. Haga clic en OK para cerrar la ventana de Ayuda.
- **Desactivar texto alternativo** – Establece si los nombres de las herramientas se muestran cuando coloca el cursor sobre ellas.
- **Ver Guía de Usuarios** – Ver la guía del usuario en versión Adobe Acrobat.

This document was created with Win2PDF available at http://www.win2pdf.com.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.
This page will not be added after purchasing Win2PDF.